LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation® 2 e PSone®

SUPER CONSOLE

STUNTMAN

Intervista esclusiva a Martin Edmondson di Reflections

TRECISION

Sviluppare videogiochi in Italia

RECENSIONI

KESSEN 2
XENOSAGA
ONIMUSHA 2
VAMPIRE NIGHT
STATE OF EMERGENCY
STAR WARS RACER REVENGE

BROADBAND REVOLUTION

Il futuro dell'intrattenimento secondo Sony

91
ISSN 1126-3652
20091
9 771126 365007
4,00 € euro
APRILE 2002
Gruppo Editoriale FUTURA
Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

Impatto con detriti a 1.000 Km/h
su Mon Calamari.

Scambio di cortesie con Skywalker
su Tatooine.

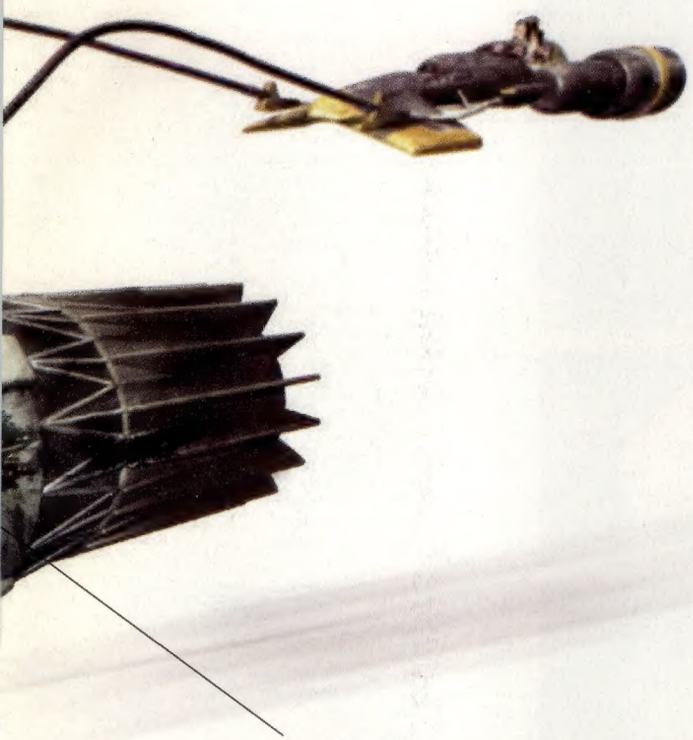
Sorpasso azzardato tra la parete di un canyon e Dud Bolt
su Sullust.

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti riservati. Usato sotto autorizzazione. LucasArts e il logo LucasArts sono marchi depositati della Lucasfilm Ltd. PS2, "PlayStation" sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Titoli dei prodotti nomi degli editori marchi di fabbrica logo e immagini associate sono marchi e/o materiale protetto da copyright dei rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati.

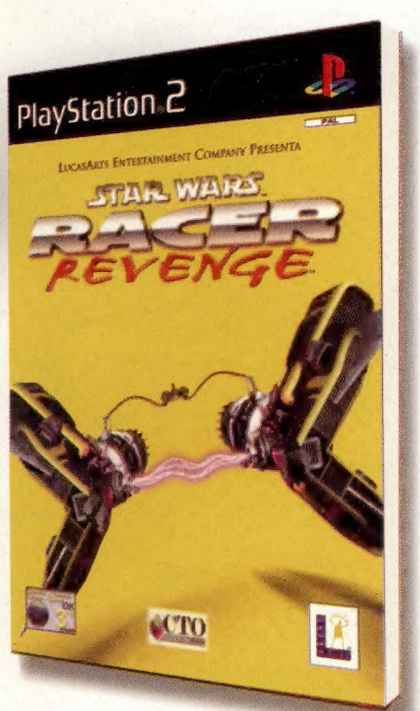
ANATOMIA DELL'ACCELERAZIONE

E' UNA GARA ALL'ULTIMO RESPIRO A 1.000 KM/H, TESTA A TESTA CONTRO 18 TRA I PIÙ AGGRESSIVI PODRACER DELLA GALASSIA.
DOVRAI AFFRONTARE TERRIBILI PERICOLI DIETRO OGNI CURVA DEI 14 IMPERVI PERCORSI DEI 5 PIANETI DELLA GALASSIA.
HAI ABBASTANZA FEGATO?
FAI IL TUO PITSTOP ALL'INDIRIZZO
WWW.RACERREVENGE.COM

SITO WEB UFFICIALE DI *STAR WARS*™
WWW.STARWARS.COM



Bersaglio di allenamento per predoni Tusken nelle Badlands.



STAR WARS™ RACER™ REVENGE

PlayStation 2

rainbow STUDIOS

CTO www.cto.it

LUCAS Arts

in questo **numero** 91

SUPER CONSOLE

DIRETTORE ED EDITORE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Laura Pedullà
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Matteo Bittanti, Cristiano Bonora, Sergio Cangialosi, Ferruccio Cinquemani, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Erik Pede, Marco Ravetto e Massimo Rovatti

Gruppo Editoriale Futura S.P.A.
PRESIDENTE
Paolo Reina
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE DIFFUSIONE, MARKETING E ABBONAMENTI
Manuel Minati
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero 4€. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI
Gruppo Futura S.p.A.
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13/14-18)
e-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti vanno effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

Stuntman 012

TD Overdrive 017

Mat Hoffman's Pro BMX 2 018

Final Fantasy XI Online 020

Soul Calibur 2 021

Onimusha 2 036

Xenosaga: Episode I 040

Drakan 058

Grandia 2 042

Vampire Night 050

ANTEPRIME

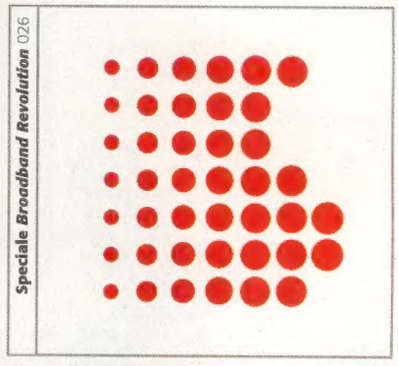
019 Conflict: Desert Storm
020 Final Fantasy XI Online
015 Football Manager Campionato 2002
016 Le Tour de France
018 Mat Hoffman's Pro BMX 2
014 Mike Tyson Heavyweight Boxing
022 Riding Spirits
024 Runabout 3 Neo Age
021 Soul Calibur 2
012 Stuntman
017 TD Overdrive
024 Twin Caliber

RECENSIONI

067 Alfred il Pollo (PSone)
061 All Star Baseball 2003
052 Conflict Zone
068 Cubix Race'n Robots (PSone)
055 Dinasty Warriors 3 (PAL)
053 D.N.A. Dark Native Apostle
058 Drakan: the Ancients' Gates
060 ESPN Intern. Winter Sports 2002
042 Grandia 2
054 Kessen II (PAL)
062 MAGIX Music Maker
064 Megaman X6
036 Onimusha 2
049 Police 24/7
063 Pro Rally 2002
066 Rayman Rush (PSone)
048 RE Survivor 2 - Code: Veronica
044 Shadow Hearts
046 Star Wars Racer Revenge
056 State of Emergency
050 Vampire Night
040 Xenosaga Episode I

RUBRICHE

006 PlayWorld
026 Speciale *Broadband Revolution*
030 Speciale *Trecision*
070 PlayGround
076 PlayFAQ
077 R&B Cafe
078 Oddities
080 PlayVideo
081 Developers' Diary
082 Game Development
084 OuterWorlds
090 Retro History
092 The First Place
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Q&A


Speciale *Broadband Revolution* 026

Trecision 030

EDITORIALE

Le passioni sono la prima ragione di vita, scriveva un saggio del nostro tempo. Sì, le passioni. Sono le passioni a dare un senso a quello che facciamo. Ci garantiscono dei punti fermi in cui credere, ci incoraggiano, ci motivano. Eppure, com'è naturale, esistono modi molto differenti di viverle. Pensiamo al gioco del calcio. Nel calcio esistono i tifosi e gli amanti del bel gioco. Coloro per i quali la propria bandiera merita il sangue (anche il sangue altrui in caso di onta) e coloro per i quali, a prescindere da plausibili simpatie sportive, l'importante è la bellezza del gesto. Anche nel videogioco è così. Esistono i tifosi e gli amanti del bel gioco. Coloro per i quali la propria "bandiera" merita il sangue, e coloro per i quali l'importante è la bellezza del "gesto". Ma nel videogioco, in fin dei conti, i tifosi servono a qualcosa? Torniamo un po' indietro. Nel 1967...

Ogni gioco, sosteneva Roger Caillois, può essere ricondotto ad uno dei 4 modelli fondamentali: *agon* (competizione), *alea* (caso), *mimicry* (simulazione) e *ilinx* (vertigine). I fenomeni sociali, proseguiva Caillois, seguono approssimativamente gli stessi modelli. Esistono spazi sociali in cui si privilegia la competizione (lo sport), altri nei quali ci si affida al caso (le lotterie), altri nei quali si finge di essere qualcun altro (lo spionaggio, per citare un estremo) o nei quali ci si prefigge lo stordimento (un rave party, a grandi linee). Non solo. A seconda del tipo di società si può anche rilevare il predominio di alcuni modelli rispetto ad altri. Così, nelle società "evolute" (come la nostra, per intenderci) si affermano solitamente *agon* (competizione) e *alea* (caso). Insomma, la conclusione è quella che tutti conosciamo: la nostra è fondamentalmente una società meritocratica...

Sì, è dura... È dura affermarsi in una società meritocratica. Scriveva Caillois: "la fortuna, come il merito, non favorisce che rari eletti. La massa resta nella sua frustrazione". Un'immagine deprimente. Rimanere soli nella propria frustrazione perché non si hanno le doti per spiccare oltre la massa. Eppure... Eppure un modo per aggirare l'ostacolo esiste. Caillois lo definisce "affermazione per delega". *"Ognuno desidera essere il primo.* – scrive – *La giustizia e il codice gliene danno il diritto. Ma ognuno sa, o sospetta, che potrebbe benissimo non esserlo, per la semplice ragione che di primo ce n'è uno solo. Così, sceglie di essere vincitore per interposta persona, per delega, che è il solo modo per cui tutti trionfino allo stesso tempo e trionfino senza sforzo né rischio d'insuccesso".* Ma in pratica, ci si chiede, come si fa a raggiungere il successo per delega?

Esiste un solo modo, semplice ed efficace, per affermarsi per delega: affidarsi ad un vincitore. L'uomo adora il campione, l'attore, il musicista. Si identifica in loro e, venerandoli, legittima in parte la loro grandezza. *"Non è la bravura dell'atleta né l'arte dell'interprete a fornire la chiave di questi fanatismi, bensì una sorta di generale bisogno di identificazione con il campione".* Ed è in quel momento, nel pieno dell'identificazione, che ogni successo del vincitore diventa successo del suo sostenitore. Il momento nel quale si apre *"la possibilità permanente di un trionfo che* – spiega Caillois – *è un po' opera di ciascuno di quelli che l'applaudono. [...] Questa identificazione vaga e superficiale, ma costante, tenace e universale, costituisce una sorta di volano stabilizzatore della società democratica. La maggior parte delle persone non ha che questa illusione per sognare, per evadere da un'esistenza piatta, monotona e logorante"*...

Ricordi quando la tua squadra del cuore ha vinto il campionato? Ricordi quando il tuo pilota preferito ha conquistato il Gran Premio più importante? È stato entusiasmante scendere in strada a festeggiare. Osannare il proprio campione e maledire l'avversario sconfitto. Ma ora... Ora arriva un sociologo qualunque, riportato da un editorialista qualunque, e ti dice che quelli erano solo sfoghi per la tua frustrazione. Ma sarà vero? E i tifosi, in fin dei conti, servono a qualcosa? O è solo una questione di autogratificazione? È triste quando tutti dicono di te che non servi a nulla. Ti guardi intorno e tutto sembra ricordarti che sei un perdente. Ti sembra addirittura di leggerlo ovunque. E forse è in quel momento che bisogna chiedersi se sia tempo di cambiare. L'occasione giusta per riporre la bandiera, smettere di bramare sangue ed iniziare a coltivare la propria passione in modo diverso... E se fosse il momento di diventare un amante del bel gioco?

ivanfulco

>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

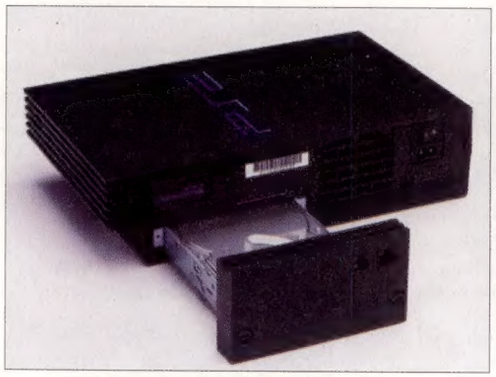
Sony "ri-annuncia" il **Network Adapter**

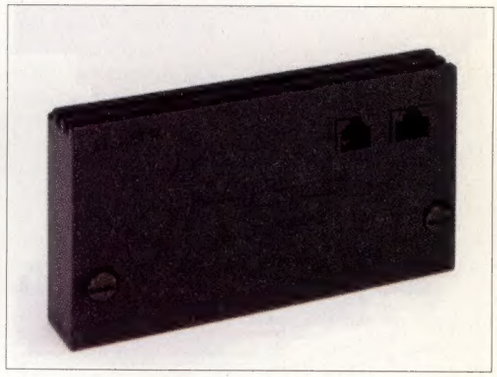
Dopo averne annunciato la commercializzazione per il mese di novembre del 2001 e non avervi dato seguito, Sony Computer Entertainment America ha reso noto che l'atteso Network Adapter, la chiave d'accesso di PlayStation2 alla rete, sarà finalmente disponibile nei negozi americani a partire dal mese di agosto al prezzo consigliato di 39.99 dollari (45€ circa). Insieme alla periferica verrà distribuito un CD-Rom contenete tutto il software necessario al suo funzionamento, alcune demo di giochi online, più un elenco di ISP (Earthlink, AT&T WorldNet, SBC Prodigy e Symaptico) a cui connettersi immediatamente. In teoria dovrebbe essere sufficiente inserire il CD nella console, scegliere uno dei provider proposti e cominciare a navigare, esattamente come avviene con i CD distribuiti gratuitamente dagli ISP italiani. A tal proposito è utile sapere che laddove in Italia l'abbonamento analogico è completamente gratuito (l'utente è generalmente tenuto a pagare solo le spese telefoniche), in America è subordinato al pagamento di un canone mensile (l'utente yankee non sopporta però alcuna spesa telefonica). A giudicare da come Sony ha presentato l'offerta, quindi, appare probabile un abbuono quantomeno del primo mese di connessione attraverso uno degli ISP inclusi nel CD. Ad ogni modo, il software di gestione della periferica prevede anche il supporto di qualsiasi altro ISP, pertanto chiunque potrà utilizzare il proprio abbonamento preesistente. Il Network Adapter, lo ricordiamo, è due periferiche in una: un modem analogico 56K V.90 ed una scheda Ethernet 10/100. Agganciato sul retro della console, in corrispondenza dell'alloggiamento dell'HDD, permetterà di collegarsi immediatamente per via analogica o di interfacciarvi un modem o router per collegamenti a banda larga (ADSL, Cavo etc.).

L'ineluttabile beta testing del servizio avrà luogo a partire dal prossimo aprile. A fine marzo SCEA comincerà a distribuire i kit necessari a quegli utenti iscritti al servizio "PlayStation Underground" (solo per residenti in US. Fornisce ai propri abbonati demo, offerte promozionali e così via) che manifesteranno il proprio interesse a partecipare inserendo il loro codice identificativo nella web page allestita per l'occasione. Il test avrà termine il 1 maggio, giorno in cui i betatester dovranno restituire a Sony il software e l'hardware che gli è stato fornito per eseguire le prove del caso.

Per quanto riguarda i contenuti dei servizi online, SCEA si è riservata di elencarli in un momento successivo (con ogni probabilità all'E3 di maggio), ma è comunque chiaro che non sarà necessario equipaggiarsi di un HDD per approfittarne (un presupposto che interessa attualmente solo **Final Fantasy XI Online**). Basterà il NA ed una linea telefonica per giocare in rete. Resta ancora da verificare il grado di estensione della compatibilità dei driver della periferica Sony con i modem USB o Ethernet attualmente in commercio. Sarà possibile collegare al 128bit Sony un modem ADSL USB? Oppure interfacciarlo alla scheda di rete del proprio PC per condividerne la connessione ad Internet?

Super Console spera di poter dare una risposta a queste domande (e agli interrogativi sulle sorti del mercato europeo da questo punto di vista) dopo l'E3 losangelino, evento di cui SCEA approfitterà senz'altro per avviare col dovuto vigore la propria campagna di conquista della rete.





FFXI a maggio

E' fissato per il 16 maggio 2002 il giorno della verità per Squaresoft. In quella data verrà distribuito nei negozi giapponesi l'atteso (?) **Final Fantasy XI Online** al prezzo di 7.800 yen. Oltre al MMORPG di Square, la confezione includerà il CD-ROM con il software di installazione di PlayOnline attraverso cui accedere ad una moltitudine di servizi tra cui email, chat, e quant'altro è già stato reso noto in questa sede nei mesi passati.

Per giocare a **FFXI** gli utenti nipponici dovranno inoltre pagare un abbonamento mensile di 1.280 yen (11€ circa) con decorrenza dal trentesimo giorno successivo all'acquisto del gioco. Vale a dire che chi compra **FFXI** il 16 maggio potrà valutarlo gratuitamente fino al 16 giugno successivo, dopo di che l'accesso al mondo di Vana 'diel sarà consentito solo dietro pagamento di profumata pecunia a mezzo carta di credito o attraverso il servizio WebMoney. Di converso, i servizi offerti da PlayOnline saranno completamente gratuiti ad eccezione del gioco **Tetra Master** che costerà 100 yen al mese (neanche 1€). Un pagamento mensile addizionale di 100 yen è inoltre previsto per ogni avatar extra creato in **FFXI**.

Gran Turismo 4 nel 2003

Presenza ormai fissa ad ogni fiera o manifestazione automobilistica di alto profilo, Kazunori Yamauchi (Poliphony Digital) è apparso anche all'ultimo Amlux Auto Salon tenutosi ad Ikebukuro, Tokyo, lo scorso febbraio. Sebbene fosse lì per presentare una nuova edizione di **Gran Turismo** dedicata interamente alle vetture Toyota (un omaggio, ha dichiarato, ad una delle tre o quattro case automobilistiche che hanno immediatamente supportato la sua serie corsistica), Yamauchi ha anche elargito dettagli interessanti, sebbene prevedibili, sul prossimo **Gran Turismo 4**. Attualmente nelle primissime fasi dello sviluppo e previsto per la fine del 2003, il quarto episodio del best seller Poliphony supporterà massicciamente le funzionalità online di PlayStation2 dando modo all'utenza di sfidarsi in rete, di scaricare da quest'ultima nuovi veicoli o di consultare informazioni supplementari su ogni modello. A questo proposito, Yamauchi si è detto interessato a creare una modalità che permetta di provare qualsiasi vettura disponibile online prima di decidere se acquistarla o meno, e quindi di scaricarla sul proprio HDD.

Fra i buoni propositi espressi si segnala anche la volontà di introdurre nuovi tracciati (uno dei quali ambientato sulle coste bagnate dal mediterraneo), nuovi elementi customizzabili (tra cui le decalcomanie che ammantano le carrozzerie delle auto con assetto da corsa), di includere nel pacchetto ludico un maggior numero di auto storiche e infine di implementare una volta per tutte i benedetti incidenti.

a cura di marcello**cangialosi** e diego**cortese**

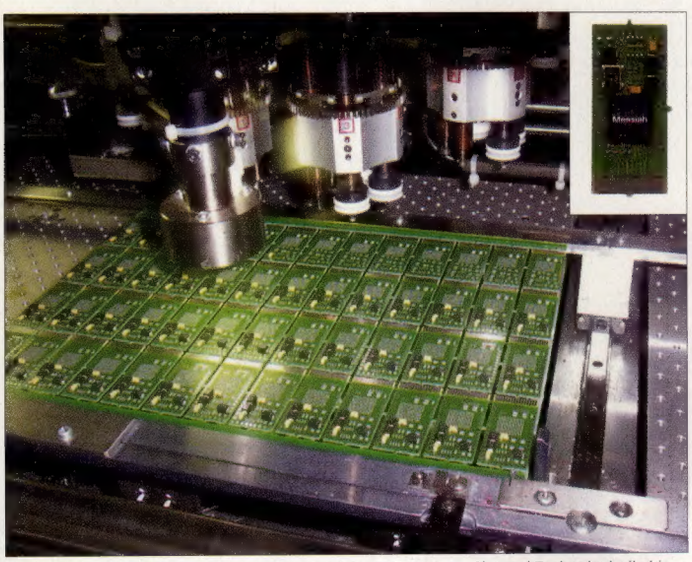
Sony vince contro **Channel Technology**

Il tribunale britannico dà ragione a SCEE, ma piuttosto che porre fine alla questione ne scatena un'altra di proporzioni "bibliche".

L'avvento del "messia" è stato scongiurato da SCEE lo scorso 24 gennaio, quando presso l'alta corte londinese ha avuto la meglio su Channel Technology, una piccola società britannica prossima a rilasciare il primo mod-chip "no swap" per PlayStation2 noto col ficcante appellativo di Messiah. Sebbene Jacob Dean, il giudice che si è occupato del caso, abbia dato credito alle rimostranze di Channel Technology in riferimento all'inibizione prodotta dal sistema di protezione Sony del diritto di ogni consumatore di farsi una copia di back-up del software regolarmente acquistato (cfr. **SC**88), ha infine ritenuto che la commercializzazione di un sistema che permette la lettura di giochi copiati avrebbe di fatto alimentato la pirateria domestica e non, danneggiando irrimediabilmente gli interessi di Sony Computer Entertainment. Commentando il successo dell'azione legale, David Reeves, Vice Presidente del reparto vendite e marketing di SCEE, ha dichiarato: *"Questo caso conferma nella maniera più chiara possibile che SCEE ha il diritto di proteggersi contro la pirateria e di prevenire l'uso illegale delle proprietà intellettuali di SCEE e degli sviluppatori terze parti. Stiamo mandando un chiaro messaggio a tutti i produttori e distributori di mod-chip del mercato PAL, vale a dire che adiremo azioni legali contro di loro."*

Poco dopo l'annuncio dell'esito del caso SCEE vs Channeltech, la disponibilità di mod-chip sul territorio europeo ha subito una brusca quanto prevedibile contrazione. La distribuzione dei chip NEO è stata interrotta mentre l'italiana LM Elettronica, che già aveva sospeso lo sviluppo del suo chip no swap in vista delle azioni legali intraprese da Sony, lo scorso 5 marzo ha annunciato il congelamento delle vendite della precedente versione (che richiedeva lo swap) adducendo come causa una dubbia carenza delle materie prime necessarie alla produzione in massa del chip.

Ciononostante, malgrado l'azione legale di SCEE, il fenomeno delle modifiche è tutt'altro che estinto. Dopo lo smacco subito in tribunale, Channeltech si è rivolta all'estero, alla Cina per l'esattezza, dove sembra aver stretto un accordo con una società locale per la fabbricazione dei chip Messiah sotto l'egida della "elasticità" legislativa cinese in materia di copyright. Visitando il sito dall'URL sfacciatamente provocatorio www.china-messiah.com è possibile ammirare le foto e i filmati della catena di montaggio del chip Messiah, scaricare la documentazione tecnica necessaria per installarlo sui diversi modelli di PlayStation2 disponibili, consultare le ultime notizie circa gli sviluppi del chip (giunto alla versione 1.3) e così via. Poco sorprendentemente il sito non fa riferimento alla sede fisica di alcuna società né dispone di un sistema d'ordinazione online o di un indirizzo e-mail a cui inviare richieste di informazioni o quant'altro. Formalmente si tratta solo di un "sito ufficiale dedicato al più grande upgrade mai realizzato per PlayStation2", quindi non finalizzato alla vendita di alcunché, ma è indubbio che la realtà sia ben diversa. I bene informati possono infatti procurarsi un Messiah fresco di fabbrica senza troppi problemi, sebbene il prezzo proibitivo (sui 130€) ne limiti le possibilità di diffusione massiva, quella, per intenderci, che preoccupa maggiormente Sony…



Malgrado la vittoria di Sony Computer Entertainment Europe su Channel Technologiy, il chip Messiah viene regolarmente fabbricato in un anonimo stabilimento cinese.

Al di là degli effetti della sentenza della Corte britannica sullo scenario delle modifiche per PlayStation2, c'è un punto nelle argomentazioni del giudice Jacob che interessa più da vicino la pacifica utenza di software importato. Nel giustificare la sua posizione contraria all'impiego del mod-chip anche solo per la lettura di software importato originale, il giudice ha praticamente dichiarato illegale l'impiego (e quindi la vendita) dei giochi comprati all'estero in mercati in cui non sono ufficialmente distribuiti. L'utente PAL può solo giocare a giochi PAL. Il putiferio scatenato da questo appunto in seno alla comunità di appassionati è facilmente intuibile. Giocatori ed importatori hanno gridato allo scandalo manifestando il loro disappunto sui forum di mezza Internet. E Nintendo Europe ha pensato bene di rincarare la dose intimando alla catena di negozi britannica Computer Exchange di sbarazzarsi di tutto il materiale GameCube importato esposto sugli scaffali delle sue filiali, pena azioni legali a go-go. Per fortuna i videogiocatori non sono i soli a ritenere ingiusta una simile condotta da parte dei due colossi dell'intrattenimento elettronico. Dall'Australia arriva infatti la voce confortante dell'Australian Competition and Consumer Commission, una sorta di associazione dei consumatori che si è detta pronta ad ostacolare Sony Computer Entertainment, la quale ambisce ad ottenere dalla Corte Federale australiana un'interpretazione più restrittiva delle leggi locali sul copyright, al fine di garantirle il via libera all'avvio di azioni legali verso l'impiego di mod-chip in quel territorio. L'ACCC ritiene infatti che sebbene la legge vieti a dettaglianti e distributori l'importazione di software per la rivendita ed altri scopi commerciali, di fatto i consumatori hanno il sacrosantissimo diritto di comprarli dall'estero per uso personale. Ostacolare la distribuzione dei mod-chip, quindi, impedirebbe loro di esprimere questo diritto.

Il territorial lock-out è alle strette? Arriverà forse un giorno in cui qualsiasi console potrà leggere qualsiasi tipo di software importato in ottemperanza ai diritti garantiti dalla legge ai consumatori? Quali altre problematiche legali solleverà un eventuale sistema di e-distribution dei contenuti ludici? Vedremo mai Corrado Buonanno vittima dello stucchevole attacco populista della trasmissione televisiva *Mi Manda Raitre*? Solo il tempo potrà dare risposte a queste domande. Nel frattempo **Super Console** continuerà a seguire da vicino le evoluzioni di questo interessante scenario, riportandovi in questa sede le tappe più significative.

Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Aprile 2002

Army Men RTS (27 aprile – 3DO)
Dark Summit (1 aprile – THQ)
Deus Ex (6 aprile – Eidos)
Downforce (17 aprile – Virgin)
Drakan (SCEA)
Gitaroo Man (17 aprile – THQ)
Gun Survivor 2 (Capcom/Namco)
Mike Tyson Heavyweight (27 aprile – Codemasters)
No One Lives Forever (28 aprile – Sierra)
Parappa the Rapper 2 (20 aprile – SCEI)
Star Wars Racer Revenge (Lucasarts)
TD Overdrive (Infogrames)
Tour de France (17 aprile – Konami)
Transworld Surf (Infogrames)
WTA Tour Tennis (6 aprile – Konami)

Nel 2002

Aggressive Inline (Acclaim)
Aliens Colonial Marines (Fox)
Blood Omen 2 (Eidos)
Conflict: Desert Storm (maggio – SCi)
Dead to Rights (Namco)
Defender (Midway)
Exo (settembre – Infogrames)
Ferrari F355 Challenge (Sega)
Final Fantasy X (maggio – Squaresoft)
Final Fantasy XI (Squaresoft)
Freekstyle (EA Big)
Frequency (giugno – SCEA)
Frogger (Konami)
Jade Cocoon 2 (2 maggio – UbiSoft)
Kinetica (SCEA)
Malice (Argonaut)
Mat Hoffman's Pro BMX 2 (Activision)
Maximo: Ghosts to Glory (Capcom)
Mortal Kombat 5 (Midway)
NASCAR Heat (maggio – Infogrames)
NBA 2K2 (Sega)
NFL 2K2 (Sega)
Onimusha 2 (Capcom)
Premier Manager 2002 (maggio – Infogrames)
Prisoners of War (maggio – Codemasters)
Rally Championship (5 maggio – SCI)
Robocop (Titus)
Sled Storm 2 (EA Canada)
Smash Court Tennis Pro (giugno – Namco)
SOCOM: US Navy Seals (SCEA)
Soul Calibur 2 (Namco)
Starfighter 2 (Lucasarts)
Stuntman (settembre – Infogrames)
Superman (novembre – Infogrames)
Tekken 4 (ottobre – Namco)
Tennis 2K2 (Sega)
The Getaway (ottobre – SCEE)
The Lost (Irrational Games)
Time Splitters 2 (Eidos)
Twin Caliber (Rage Software)
Ultimate Fighting Championship (giugno – Crave)
Vampire Night (maggio – Namco)
Virtua Fighter 4 (maggio – Sega)
V-Rally 3 (giugno – Infogrames)
Xenosaga (Namco)

Ancora **TOCA Race Driver**

Dopo la valanga di dati contenutistici diffusi il mese scorso da Codemasters in merito all'ambizioso progetto da 5 milioni di Euro noto come **TOCA Racing Driver**, questo mese la software house britannica ci delizia con informazioni ed immagini relative al notevole sistema di danneggiamento dinamico messo a punto dagli sviluppatori. Battezzato Finite Element Modelling (FEM) engine, l'algoritmo sarebbe in grado di simulare accuratamente l'entità e la tipologia delle deformazioni subite dalla carrozzeria delle vetture calcolando le reazioni del telaio e della struttura sovrastante ai vari impatti a cui può essere sottoposto, dalla sportellata leggera allo schianto sul muretto di cemento armato. Per elaborare il FEM, gli sviluppatori si sono avvalsi di un vero e proprio simulatore di crash test impiegato dalle ditte che si occupano di studiare le caratteristiche di resistenza e sicurezza delle automobili reali. A detta di Codemasters, l'approccio "fisico" all'implementazione del sistema di danneggiamento garantirà una rappresentazione di questo fenomeno dal livello di accuratezza mai toccato prima in nessun altro racing game. A giudicare dalle immagini pubblicate su queste pagine, è difficile non dare credito a queste dichiarazioni, che insieme alle informazioni rilasciate fino ad oggi completano un quadro finale dalle notevoli potenzialità.

In sviluppo per PlayStation2 e PC, **TOCA Race Driver** è previsto per giugno, pertanto non è improbabile l'arrivo in redazione di una versione dimostrativa in tempi relativamente brevi.

Pronti i **tool** per la **videocamera** PS2

Il 7 marzo scorso, la società californiana Omnivision Technologies (www.ovt.com) ha annunciato la disponibilità della tecnologia "CameraPlay" per lo sviluppo di applicazioni ludiche per PlayStation2 basate sul sistema di rilevamento del moto dell'utente attraverso una videocamera USB. Il pacchetto, che verrà fornito a quegli sviluppatori licenziati da Sony che ne faranno richiesta, comprende una videocamera USB prodotta dalla stessa Omnivision nonché i driver di cui gli sviluppatori abbisognano per implementarne le funzioni nei giochi PlayStation2.

"Omnivision ha lavorato insieme agli sviluppatori PlayStation2 ad un livello tecnico al fine di assicurare che la nostra tecnologia incontri le loro esigenze" ha dichiarato Hasan Gadjali, Direttore dello Sviluppo Avanzato di Omnivision. *"Abbiamo lavorato duro per soddisfare la volontà degli sviluppatori di minimizzare il carico computazionale sul processore e stiamo offrendo loro una sistema hardeware ed un pacchetto driver ottimizzati per operare in ambiente PlayStation2."*

Davide contro **(due) Golia**

Immersion Corp., nota all'utenza PC per la produzione di sistemi di vibrazione impiegati in mouse (come il modello iFeel di Logitech) ed altre periferiche sensibili all'impiego di questa tecnologia (nota col nome di TouchSense), ha dato battaglia legale a due colossi dell'industria elettronica rei, a suo dire, di aver infranto un brevetto regolarmente registrato, producendo periferiche provviste di analoghi sistemi di vibrazione senza acquistare l'opportuna licenza. Secondo Immersion Corp. il feedback tattile sarebbe una sua idea "esclusiva" sin dal 1993 ed è già stata licenziata ad un'innumerevole quantità di sviluppatori di periferiche e non quali Logitech, MadCatz, Saitek, Kensington e addirittura BMW. Sebbene in linea teorica comprensibili, le rimostranze di Immersion Corp. acquistano i toni del grido di una formica se si considerano i due soggetti presi di mira dalla sua azione legale, vale a dire Microsoft Corp. (che di azioni legali si nutre a colazione) e Sony Computer Entertainment Inc. colpevoli entrambi di per aver impiegato un sistema di feedback nelle periferiche prodotte per i rispettivi Xbox e PlayStation1/2. **Super Console** augura a Immersion Corp. tanta fortuna, pace e prosperità.

Numbers

291 dollari
Prezzo finale battuto su eBay per *Tooth Protectors*, spara-tutto per Atari 2600 prodotto dalla Johnson & Johnson.

250 dollari
Somma spesa da Nolan Bushnell per fondare Atari nel 1972.

1025 dollari
Prezzo finale battuto su eBay per *Darius Alpha* (PC Engine) il mese scorso.

1400 dollari
Prezzo finale battuto su eBay per *Darius Alpha* (PC Engine) l'anno scorso.

1
Posizione ricoperta da *Darius Alpha* nella classifica dei giochi più rari per PC Engine.

130.000
Copie di *GT3* vendute in Italia in 6 mesi dal lancio (fonte: Sony).

644.503
Copie di *Onimusha 2* vendute in Giappone nei primi due giorni dal lancio (fonte: Dengeki).

39.99 dollari
Prezzo del Network Adapter per PS2.

34.99 dollari
Prezzo di una Memory Card per PS2.

34.99 dollari
Prezzo di un Multitap per PS2.

39.99 dollari
Prezzo del Car Adapter per PSone.

3 miliardi
Costo della pirateria del software per l'industria Americana nel 2000 (stima IDSA)

1.9 miliardi
Costo della pirateria del software per l'industria Americana nel 2001 (stima IDSA)

100.650
Saturn venduti in Giappone nella prima settimana di lancio (22.11.94).

119.996
Dreamcast venduti in Giappone nella prima settimana di lancio (28.11.98).

308.288
Nintendo 64 venduti in Giappone nella prima settimana di lancio (23.06.96).

174.856
GameCube venduti in Giappone nella prima settimana di lancio (14.09.01).

106.900
PlayStation vendute in Giappone nella prima settimana di lancio (03.12.94).

124.334
Xbox venduti in Giappone nella prima settimana di lancio (22.02.02).

681.855
PlayStation2 vendute in Giappone nella prima settimana di lancio (04.03.00).

3
Giochi disponibili al lancio di Nintendo 64 in Giappone.

3
Giochi disponibili al lancio di GameCube in Giappone.

3
Numero perfetto.

Tempo per una sfida?

Azione mozzafiato, velocità e strategia... per vermi con coraggio da vendere!

WORMS BLAST

- Enorme varietà di armi: dinamite, bomba, pistola, bomba a grappolo, bazooka, mine, piranha, mostro marino, scudo, cibo per pesci, mongolfiera, laser...
- 2 modalità di gioco: single e multiplayer
- 8 epici personaggi della serie Worms... vecchina compresa!

PC CD

PlayStation.2

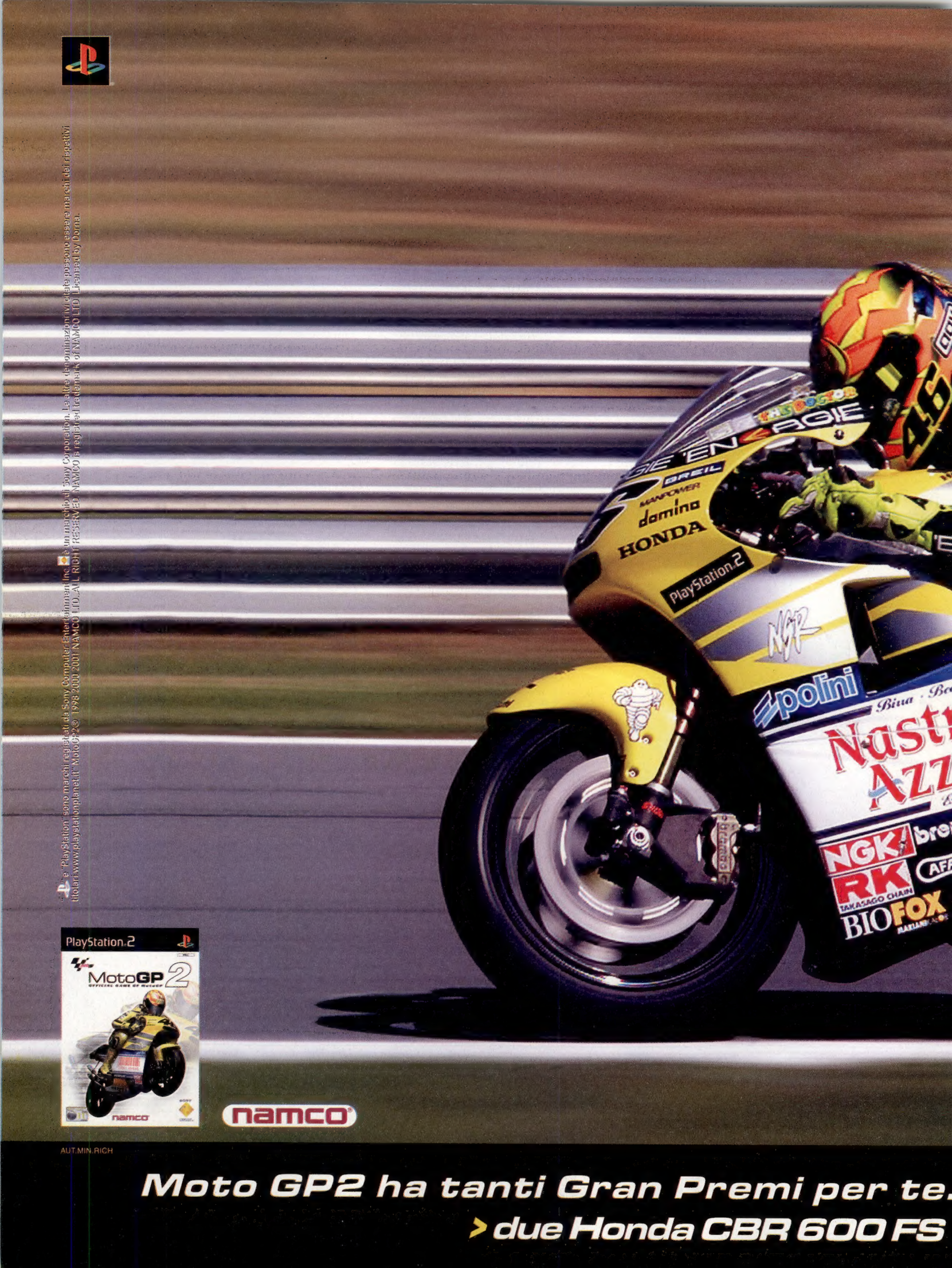
www.ubisoft.it

www.wormsblast.it

Sviluppato da: TEAM 17

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Worms Blast © 2002 Team 17 Software. Team 17 Software and Worms are registered trademarks of Team 17 Software Limited. Published under license by Ubi Soft Entertainment. Original Concept Andy Davidson. All rights reserved. PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Ubi Soft Entertainment.



"PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.www.playstationplanet.it" MotoGP2© 1998-2000 2001 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED. NAMCO is registered trademark of NAMCO LTD. Licensed by Dorna.

AUT.MIN.RICH

Moto GP2 ha tanti Gran Premi per te.

> due Honda CBR 600 FS

Partecipa al concorso, puoi vincere:

› due Honda X8R-S › 50 polo PlayStation

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **REFLECTIONS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **SETTEMBRE**

Stuntman

Shadow of the Beast, **Awesome**, **Destruction Derby**, **Driver**...

Riusciranno Martin Edmondson e compagni a tirar fuori dal cilindro l'ennesimo blockbuster?

Tutti (o quasi) ne parlano, ma in pochi hanno avuto la fortuna di vedere dal vivo **Stuntman**: Reflections ha infatti centellinato informazioni, schermate e filmati del proprio progetto negli ultimi mesi, contribuendo così ad innalzare la curiosità per un titolo dal potenziale sicuramente interessante e di cui **Super Console** ha già parlato abbondantemente sui numeri passati. La politica adottata dagli sviluppatori britannici ha coinvolto anche i codici preliminari di **Stuntman** e tutt'oggi risulta impossibile pronunciarsi in merito alla giocabilità del titolo Infogrames. Di certo si sa solo che il publisher francese ha deciso di posporre l'uscita europea del gioco, rimandando, letteralmente, il progetto a settembre. Circola però la voce che, per ripagare la pazienza degli utenti del Vecchio Continente, la versione PAL possa contenere diverse migliorie, tecniche e strutturali, rispetto alla controparte americana, in uscita a giugno. In attesa di maggiori riscontri in merito, **Super Console** si proietta oltremanica per una breve chiacchierata con Martin Edmondson, fondatore e attuale direttore di Reflections, sperando così di avere qualche ragguaglio sulla meccanica di **Stuntman** e sulle sue caratteristiche peculiari.

Super Console: Quali sono gli elementi di Stuntman con i quali intendete scatenare adrenalina nel giocatore?

Martin Edmondson: Il nostro obiettivo è stato quello di proporre al giocatore molte della caratteristiche che hanno fatto di **Driver** un titolo altamente "adrenalinico", presentandole però in un contesto completamente diverso. Abbiamo lavorato molto duramente per sviluppare un motore che gestisse le routine fisiche adeguatamente e che garantisse un'esperienza automobilistica ancora più realistica. Gli oggetti che urterete con la vostra macchina si disintegreranno o rotoleranno in maniera assolutamente credibile e il modo in cui le auto si comporteranno in caso d'impatto è, a nostro modesto parere, la più realistica rappresentazione di incidenti automobilistici mai visti prima in un videogioco. Per quanto riguarda la giocabilità, abbiamo lavorato sul game design in modo tale che l'esperienza sia molto "intensa": non esiste un solo momento il cui il giocatore possa sedersi e riposarsi per qualche istante, come invece accadeva quando si imboccava una freeway in **Driver**. In **Stuntman** si è costantemente alla ricerca del checkpoint successivo, di un altro oggetto da distruggere o da evitare con la propria macchina oppure dell'elemento necessario per completare l'obiettivo che è stato assegnato al giocatore. A trarre giovamento da questa situazione sono anche i replay, visto che l'azione scorre frenetica in maniera costante e senza la benché minima pausa.

SC: Quindi crede che sia possibile scongiurare il pericolo di ripetitività? In che maniera intendete tener vivo l'interesse dell'utente per tutto il gioco?

ME: Di sicuro il gioco non è così "libero" come **Driver**, dove era possibile andare dal punto A al punto B scegliendo la direzione preferita e variando la strada ogni volta. Ma ci sono comunque un sacco di scelte da intraprendere nel corso del gioco. E' possibile scegliere se tentare di battere il cronometro, mancando alcuni degli obiettivi elencati all'inizio dello stage, o mirare ad avere una percentuale d'accuratezza il più alta possibile, sacrificando però la velocità. Mi preme inoltre sottolineare la flessibilità della "stunt arena": visto che è possibile posizionare gli oggetti a piacimento nell'area di gioco, dovremmo scongiurare il pericolo di ripetitività.

SC: Per completare Stuntman il giocatore ha quindi la possibilità di scegliere se puntare tutto sulle evoluzioni o tenere d'occhio anche il tempo. Sappiamo però che esistono delle ricompense per chi riesca a ottenere un punteggio perfetto in ogni stunt, un po' come accade con le medaglie nelle patenti di GranTurismo 3. Come avete elaborato questo sistema di ricompense e che bonus avete inserito per spingere i giocatori a ottenere i punteggi più alti possibile?

ME: Questa parte è essenziale in **Stuntman**. E' possibile superare alcuni stunt ottenendo un punteggio di 75% nell'accuratezza, ma ripetendo l'evoluzione ed ottenendo un punteggio più alto si ha l'opportunità di sbloccare diversi bonus. Questi consistono in nuove auto da utilizzare nell'arena, nuovi giocattoli (rampe, effetti pirotecnici, oggetti da distruggere) e anche in diversi mini-giochi con varie prove di guida. Speriamo che questo possa invogliare i giocatori a ripetere ogni stunt di volta in volta in modo da avvicinarsi il più possibile a una percentuale del 100%.

SC: Cosa ci può dire del bilanciamento del livello di difficoltà? Il range di difficoltà delle prove è ampio? Quanta pratica è necessaria per ottenere un perfect?

ME: Come ho detto poco fa, è possibile superare alcune prove ottenendo un punteggio minimo di 75% e passando attraverso tutti i checkpoint entro il tempo limite. I giocatori più esperti ripeteranno le evoluzioni tentando di raggiungere il 100% per sbloccare tutti i bonus. Va comunque detto che la percentuale necessaria per progredire nel corso del gioco aumenta ma mano che si avanza nei livelli e anche il tempo entro cui passare tutti i checkpoint diventa sempre più risicato, quindi il gioco diventa più difficile dopo aver completato qualche film.

SC: Ha accennato prima alla Stunt Area. Parliamo di questa modalità: si tratterà semplicemente di un track editor "alla Tony Hawk's Pro Skater", dove piazzare rampe e oggetti vari oppure ci saranno comunque obiettivi da portare a termine anche in questa sezione?
ME: Metà e metà, direi. Una volta che un giocatore ha "completato" una città, verrà trasportato nella "stunt arena" dove dovrà compiere una determinata evoluzione di fronte al pubblico sugli spalti. Completato lo stunt, sarà possibile passare alla città successiva. Ottenendo punteggi percentuali elevati nella sezione principale, si sbloccano oggetti da utilizzare nella sezione di editor dei tracciati, sezione che sarà simile a quella del gioco da voi citato. Una differenza sostanziale è però data dal fatto che non esistono angoli prefissati o griglie varie in cui posizionare i vari oggetti. Potendo posizionare liberamente ogni oggetto a piacimento, le possibilità per realizzare percorsi sempre diversi sono infinite.

SC: Avete riposto una particolare attenzione nella regia, negli effetti sonori o in particolari effetti grafici?
ME: Abbiamo acquisito un sacco di know-how lavorando alle sequenze degli inseguimenti automobilistici in **Driver**, quindi abbiamo ritenuto opportuno dedicare un bel po' di tempo a scegliere per ogni stunt le inquadrature più adatte a conferire drammaticità all'azione. Le riprese dal basso, ad esempio, di solito sono le più spettacolari, mentre le inquadrature dall'alto sono perfette per riprendere elementi interessanti del fondale, ma tendono a "rallentare" l'azione. Abbiamo passato parecchio tempo anche a studiare gli effetti. Tanto per fare un esempio, la gestione della polvere in **Stuntman** è molto realistica: quando si fa una sgommata, la polvere viene lanciata dalle ruote all'indietro invece che "uscire" dai pneumatici a casaccio.

SC: Non si è mai parlato di inseguimenti o quantomeno del coinvolgimento di altre vetture, ma solo di stunt in "solitario", catapulte, voli fra i tetti dei palazzi, trapassi di treni in corsa al passaggio a livello e simili. Sono previste scene con più macchine contemporaneamente? Sarebbe esaltante, ad esempio, dover eseguire uno stunt e colpire un'altra auto in un punto particolare o in una certa locazione, in modo tale da farla cadere da un ponte...
ME: Non ci crederete, ma c'è una scena esattamente identica a quanto avete appena descritto. Verso la fine dello stunt numero 4, il giocatore deve guidare una volante della polizia ed inseguire un'auto gialla: l'obiettivo è quello di prendere a sportellate l'altra macchina in modo tale da farla finire nel Tamigi. In ogni città c'è almeno uno stunt in cui il giocatore deve inseguire o essere inseguito. C'è un altro stunt, tanto per fare un esempio, in cui bisogna centrare un furgone in un punto preciso e far così partire un colpo di cannone! Il tutto dev'essere eseguito con un tempismo perfetto, in modo tale che l'azione risulti estremamente spettacolare nel replay. Questa è una cosa importante: giocando a **Stuntman**, il giocatore dev'essere sempre consapevole di quanto stia venendo spettacolare e drammatica la propria sequenza.

> "E' più facile proporre [a un publisher] il seguito di **Destruction Derby** o **Driver** piuttosto che un progetto completamente nuovo come **Stuntman**."
>
> Martin Edmonson

SC: Una caratteristica interessante del gioco è la possibilità di salvare i trailer cinematografici su memory card (ogni evoluzione eseguita va a comporre il trailer del film di cui l'utente è lo stuntman) per poi mostrare tutte le scene "interpretate" ad amici e conoscenti vari. Avete mai considerato l'opportunità di inserire una funzione per uploadare il proprio trailer sul sito ufficiale del gioco e magari costruirci attorno una sorta di competizione online?
ME: Ovviamente abbiamo pensato a qualcosa di simile, ma i dettagli sulle caratteristiche online di PlayStation2 ci sono arrivati troppo tardi, quindi vedremo di inserire le modalità online nei nostri prossimi giochi. Avremo comunque un concorso sul nostro sito, grazie al quale gli utenti in possesso di un PC e un collegamento a Internet potranno inserire i propri punteggi: avremo anche premi abbastanza consistenti per i primi classificati.

SC: Come mai avete scelto di lavorare su PlayStation2? Cosa pensate dell'hardware della console Sony?
ME: La ragione è che abbiamo un ottimo rapporto con Sony Computer Entertainment Europe e siamo riusciti a venire in possesso dei kit di sviluppo PS2 molto presto. E avevamo la sensazione che PlayStation2 avrebbe avuto un enorme successo, ovviamente. Per quanto riguarda l'hardware, abbiamo avuto qualche problema all'inizio: la macchina è molto complessa e non è facile ottenere determinati effetti lavorando molto velocemente. Non credo ci sia stato impossibile ottenere qualcosa in particolare: solo c'è voluto più tempo del previsto. I vantaggi di una simile complessità derivano comunque da un'incredibile flessibilità.

SC: Avete intenzione di convertire Stuntman su GameCube e Xbox nei prossimi mesi?
ME: Questa è una decisione che spetta al nostro publisher e, come tale, è quasi completamente fuori dal nostro controllo.

SC: L'idea alla base di Stuntman è indubbiamente originale. Lo stesso non si può dire di molti dei prodotti disponibili attualmente sul mercato. Crede che ci sia una mancanza di innovazione nel game design di oggi?
ME: Sicuramente. Devo anche dire che in parte è una situazione comprensibile. I costi di sviluppo sono lievitati enormemente e i publisher sono diventati sempre più cauti nella selezione dei progetti da portare avanti. Ed è per questo che i titoli "scontati" rimangono in cima alla lista delle preferenze. Personalmente mi piace pensare che in Reflections si cerchi sempre di realizzare titoli altamente originali, ma bisogna dire che è più facile proporre [a un publisher] il seguito di **Destruction Derby** o **Driver** piuttosto che un progetto completamente nuovo come **Stuntman**.

SC: Pensa che Stuntman possa avere successo anche in Giappone?
ME: E' quasi impossibile prevederlo. Ero più che convinto che **Driver** potesse avere un buon successo in Giappone, visto che c'erano le muscle car tipicamente americane e gli inseguimenti hollywoodiani. Invece ha venduto pochissime copie, circa 30.000. **Destruction Derby** è andato meglio, totalizzando circa 150.000 copie, ma il potenziale del mercato giapponese è decisamente superiore.

SC: A proposito di Driver e Destruction Derby, è possibile avere qualche informazione sui prossimi episodi di queste due eccellenti serie?
ME: Purtroppo non posso nemmeno accennare a questi titoli per il momento, mi spiace.

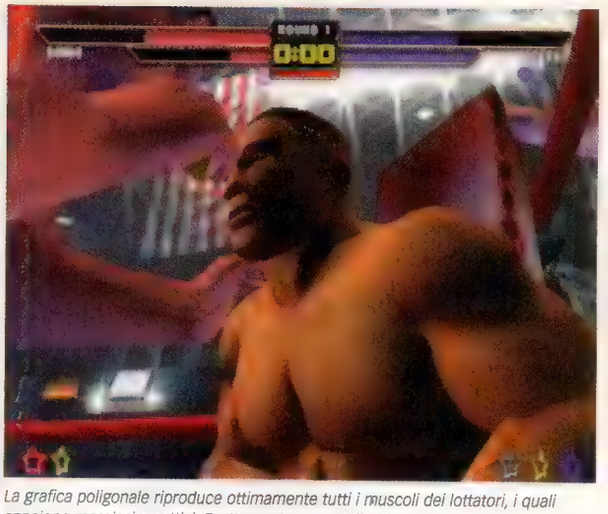
SC: Sarà per la prossima volta allora. Vedremo mai invece un quarto episodio di Shadow of the Beast?
ME: Decisamente no. Non avrebbe senso. La stragrande maggioranza degli utenti che giocano coi nostri titoli sono "giocatori mass market" e non hardcore gamer che si ricorderebbero sicuramente di **Shadow of the Beast**. Quella serie comunque avrà sempre un posto nel mio cuore, visto che **Shadow of the Beast** è stato il nostro primo gioco ad avere successo.

Reflections al gran completo

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **ATOMIC PLANET ENTERTAINMENT** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **27 APRILE**

Mike Tyson Heavyweight Boxing

Codemasters ripone in Iron Mike le speranze di creare la perfetta simulazione di boxe, strizzando un occhio ai beat'em up.



La grafica poligonale riproduce ottimamente tutti i muscoli dei lottatori, i quali appaiono massicci e cattivi. Esattamente come Mike Tyson.

Con l'arrivo a fine aprile, **Mike Tyson Heavyweight Boxing** è l'ennesimo gioco di boxe a fare capolino sul monolito Sony. Mentre EA propone il suo **Knockout Kings 2002**, Codemasters si affida al nome di Iron Mike e di altri 13 campioni dei pesi massimi, nell'ambizioso tentativo di realizzare la prima realistica e al tempo stesso divertente simulazione di boxe per PS2. In effetti, nonostante l'apparente semplicità della meccanica di gioco, creare un'ottima simulazione pugilistica non è cosa facile. Sino ad ora, tutti i tentativi sono falliti a causa di una limitata giocabilità fatta di furiose e spesso poco logiche pressioni di tutti i tasti del controller, nel tentativo di mandare K.O. l'avversario. In pratica, sebbene tutte le simulazioni di boxe prendano sempre in considerazione anche le posizioni di guardia, tale aspetto non è mai stato sufficientemente valorizzato dal gameplay, tant'è che è possibile affermare che i giochi di boxe sino ad oggi sono stati dei limitatissimi beat 'em up. Il team di sviluppo di **MTHB**, Atomic Placet Entertainment, si ripropone di superare tali limiti, grazie ad un realismo estremo, pur senza rinunciare ad uno dei più classici aspetti dei beat 'em up: le combo. Sfruttando la fama di noti campioni dei pesi massimi come Larry Holmes, Tim Witherspoon e Audley Harrison, oltre naturalmente al celeberrimo Mike Tyson, il titolo Codemasters introduce alcune novità. La prima si chiama PAIN (Polymorphic And Interpolative Node-mapping): ogni pugno messo a segno, provoca un effetto dinamico sul volto dell'avversario, che oltre a diventare madido di sangue e sudore, presenterà tagli, ematomi e tumefazioni variabili in tempo reale ed in grado di modificare sensibilmente la reattività dello sfortunato pugile. La seconda è rappresentata dalle combo: ciascun personaggio ha il suo repertorio di mosse speciali che può eseguire solo dopo avere centrato il volto dell'avversario più volte di seguito. Il tempismo diventa ovviamente determinante affinché la combo non si esaurisca sulla guardia dello sfidante. In **MTHB** non mancano di certo le posizioni di difesa. Se con la leva analogica di destra si possono realizzare tutti i tipi di parate, coi tasti dorsali si eseguono le schivate laterali e l'arretramento col busto.

Il gioco vanta tre distinte modalità: oltre a poter competere in un vero e proprio torneo per la conquista della cintura di campione del mondo, si può partecipare al classico match d'esibizione per un'esperienza "mordi e fuggi" oppure, infine, incrociare i guantoni nel modo Speed Boxing, dove lo scopo è quello di mettere al tappeto l'avversario nel minor tempo possibile, per ottenere bonus da utilizzare nelle altre modalità.

Dal punto di vista grafico, **MTHB** è caratterizzato da un ottima modellazione poligonale dei pugili e delle arene. L'impressionante mole di muscoli e la conseguente sensazione di pericolosità e cattiveria di ciascun peso massimo, sono rese con notevole efficacia. Le animazioni dei protagonisti, rigorosamente motion captured, soffrono, al contrario, di un limitato numero di fotogrammi che ne accelera l'azione a discapito della fluidità. Più in generale si ravvisa una scarsa attenzione ai collegamenti fra un'animazione e l'altra. Le arene appaiono tutte molto varie ed il pubblico ottimamente realizzato in 3D ed ovviamente animato. Non mancano, tra un round e l'altro, l'esplosiva ragazza tutte curve che passeggia per il ring col cartellone recante il numero del round che sta per iniziare e le inquadrature sui secondi intenti a dare consigli mentre applicano creme sul volto martoriato dei pugili. In generale, da quanto è possibile vedere in questa anteprima, **MTHB** non sembra destinato a lasciare il segno nel mondo della boxe simulata. Apparentemente ci troviamo ancora una volta di fronte ad un titolo in cui conta solo la rapida pressione a casaccio dei tasti di attacco. Ma si tratta di un'impressione probabilmente imputabile alla natura incompleta della demo in esame. Si spera. Se Codemasters riuscirà ad ottimizzare la giocabilità, rendere più fluide le animazioni, dare maggiore enfasi alla necessità di difendere e snellire i tempi di caricamento (nella versione in prova sono estenuanti), probabilmente farà di **MTHB** un titolo più fruibile, e grazie al valido supporto del sistema PAIN e all'ottima modellazione dei pugili, un gioco di boxe da ricordare.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **HOODOO STUDIO** GENERE **MANAGERIALE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **IMMINENTE**

Football Manager Campionato 2002

Uno dei campionati di calcio più combattuti degli ultimi anni sta ormai volgendo al termine. Fortunatamente Codemasters ha realizzato un titolo in grado di regalare qualche gioia anche a chi non tifa Juventus, Inter o Roma…

Immancabile l'acquisizione dei diritti di una canzone da Top 50: Going out of My Head di Fatboy Slim, in questo caso.

Mentre su PC (e prossimamente Xbox) la serie di **Championship Manager** detiene incontrastata il trono delle simulazioni calcistico-dirigenziali, le versioni PSone di **Football Manager Campionato** rappresentano tuttora il paradigma del genere sulle console Sony: i titoli Codemasters hanno saputo interpretare al meglio i gusti dell'utenza appassionata a questi giochi, unendo una sezione manageriale completa, ma supportata da un'interfaccia assai semplice da usare, da una realizzazione tecnica eccellente, con azioni spettacolari accoppiate all'azzeccata telecronaca di Sandro Piccinini. Il potenziale per una capolavoro assoluto, nel passaggio a un hardware superiore, era quindi sotto gli occhi di tutti: ampliamento delle statistiche, miglioramento dell'interfaccia grafica, potenziamento del comparto estetico nella sintesi della partita… Lo ammettiamo: ci aspettavamo grandi cose da **Football Manager Campionato 2002** su PS2. Invece, almeno a giudicare dalla versione completa al 90% provata da **Super Console**, lo Hoodoo Studio (interno a Codemasters) ha preferito utilizzare un approccio più ancelottiano, giocando sulla difensiva e confezionando un titolo molto simile ai suoi predecessori, e per questo caratterizzato da un numero limitato di innovazioni. Il miglioramento più evidente riguarda l'aspetto quantitativo del gioco: gli sviluppatori britannici hanno messo a punto un database enorme, con oltre 17.000 giocatori provenienti da 722 squadre di club di 28 nazioni diverse. Un repertorio ragguardevole che permette ora all'utente di allenare una qualsiasi squadra fra i campionati di sei diverse nazioni (anziché due, come su PSone): Italia, Spagna, Inghilterra, Francia, Germania e… er, Scozia. Inutile dire che la sezione del calciomercato è stata potenziata adeguatamente, nonché aggiornata secondo le ultime disposizioni UEFA sul trasferimento dei giocatori all'interno dell'UE. Stesso trattamento è stato riservato alle tattiche (con un incremento delle strategie adottate dagli undici più famosi degli anni passati), alle sessioni di allenamento (più particolareggiate) e alle partite amichevoli (disputabili contro tutte le squadre presenti nel gioco). In breve, nessun cambiamento mostruoso, tant'è vero che se avete già giocato a **Football Manager Campionato 2001** o al suo successore su PSone, questa versione PS2 vi sembrerà già famigliare. E questo, in fondo, è un bene.

Ma in Codemasters hanno modificato anche il motore atto a mostrare le principali azioni di ogni partita. E questo è un male, un gran male. In pratica, i programmatori d'oltremanica hanno fatto ricorso al medesimo engine per mandare a video le immagini della telecronaca integrale della partita e quelle della sintesi con le azioni salienti. Purtroppo, sotto il profilo audiovisivo, il risultato non è dei migliori: dovendo tener conto di un numero enorme di variabili, la CPU fatica a sfornare immagini credibili e la goffaggine dei calciatori sfiora talvolta il ridicolo. La situazione sarebbe accettabile per la cronaca dei 90 minuti (anche tenendo conto di quanto visto negli episodi precedenti), ma in questo modo la sintesi perde tutto il suo fascino. D'accordo, le fantastiche azioni dei vecchi **FMC** erano precalcolate e non rispecchiavano quanto accaduto realmente in campo, ma vantavano un livello di spettacolarità fenomenale, tanto da costringere il giocatore a non "skipparle" metodicamente. Su PS2 di spettacolare rimane per ora solo il commento di Piccinini, ma graficamente e in quanto a IA dei giocatori sembra di trovarsi di fronte a una simulazione calcistica di cinque o sei anni fa. Nella speranza che Hoodoo Studio lavori su quest'aspetto del gioco (e sui caricamenti, lenti proprio come in **FMC2001**) nelle ultime settimane di sviluppo, rimandiamo tutti i lettori alla recensione su uno dei prossimi numeri di **Super Console** per un'analisi più approfondita.

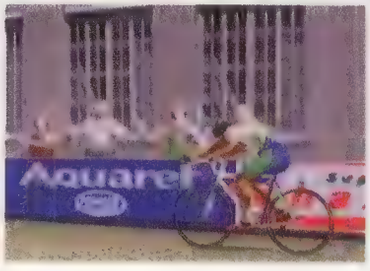
*Come testimonial per **Football Manager Campionato 2002**, Codemasters ha preso Sergio del Grande Fratello…*

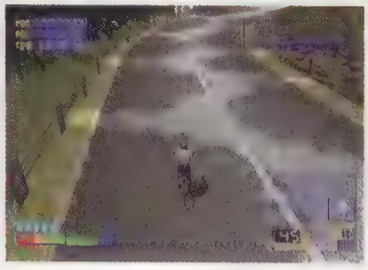
Ora è possibile rivedere le azioni salienti di ogni partita da diverse inquadrature. Ma dove sono finiti i fantastici fraseggi, le finte e i colpi da fuoriclasse dei precedenti episodi?

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE OSAKA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **IMMINENTE**

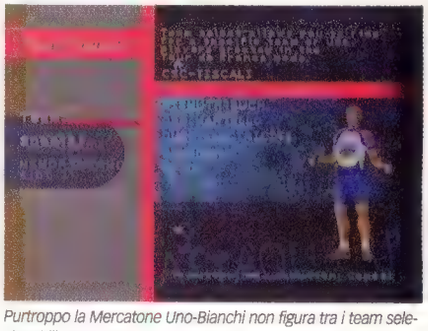
Le Tour De France

Fughe solitarie, cadute spettacolari, arrivi in volata: la Grand Boucle fa tappa su PlayStation2.





La scia dell'avversario più vicino è visualizzata come una sorta di aura "alla Kenshiro" che si propaga dal contorno dell'avversario immediatamente di fronte al proprio corridore.



Purtroppo la Mercatone Uno-Bianchi non figura tra i team selezionabili, probabilmente per il semplice motivo che la squadra del Pirata non è stata invitata all'edizione 2001 del Tour.

Il ciclismo è probabilmente la disciplina sportiva più ignorata dall'universo dei videogiochi, ma da quando Konami ha deciso di cimentarsi nella simulazione di tutti gli sport del pianeta (a quando la corsa nei sacchi? Abbiamo già in mente una periferica dedicata da proporre a Namco…) era lecito aspettarsi che prima o poi anche le due ruote di Cipollini e compagni sarebbero state accorpate in un solo dischetto argentato per poter girare nel disc tray di PlayStation2.

Al contrario di quanto proposto qualche mese addietro da **PC Ciclismo** (Dinamic Multimedia), Konami ha optato per una simulazione ciclistica più immediata, di natura chiaramente arcade. Il risultato è curioso, se non altro per il fatto che **Le Tour De France** appare come un bizzarro incrocio tra un classico titolo sportivo e un racing game. La soluzione ludica adottata è semplice: il giocatore comanda un ciclista in primissima persona, governando cioè il manubrio della bicicletta e cambiando le marce (opzione disattivabile), un po' come accade in qualsiasi gioco di guida. La pressione ripetuta del tasto ⊗ determina l'aumento della frequenza dei colpi di pedale, altrimenti costante se ci si limita a mantenere premuto il medesimo pulsante. Naturalmente gli scatti comportano uno sforzo, che si traduce nella riduzione della barra della stamina, posizionata nell'angolo in basso a sinistra dello schermo: se la barra si esaurisce il ciclista stremato interrompe immediatamente la pedalata. L'esito delle gare dipende tutto da queste poche variabili: scelta delle traiettorie migliori (soprattutto in discesa), uso centellinato dei freni e gestione oculata della propria stamina. Quest'ultima può essere recuperata mettendosi in scia agli avversari e rifocillandosi con le cinque borracce a disposizione in ogni tappa. Una meccanica di gioco così immediata ha comportato naturalmente la compressione dei tempi abbracciati solitamente dalle competizioni ciclistiche reali: ogni tappa si protrae quindi al massimo per cinque minuti, nei quali il giocatore sarà ogni volta impegnato nel recuperare posizioni su posizioni per agguantare la testa della corsa, per poi trionfare in volata o guadagnando il traguardo in seguito a una fuga solitaria.

Le modalità di gioco sono sei: l'immancabile Arcade mode, la prova a tempo, la classica sfida per due giocatori a schermo condiviso, delle prove di allenamento in cui perfezionare la propria tecnica ciclistica e quindi il Tour de France. Al contrario di quanto verrebbe spontaneo pensare, questa modalità non consiste semplicemente nel prendere parte alla regina delle corse a tappe, ma rappresenta piuttosto una sorta di "Gran Turismo mode". Creare da zero il proprio corridore, farlo allenare, prendere parte alle competizioni locali, guadagnare denaro per comperare telai più leggeri e ruote più performanti… La modalità Tour De France comprende tutte queste fasi, che aggiungono notevole sostanza ad una struttura di gioco altrimenti piuttosto esile.

Konami si è data da fare per inserire nel gioco i nomi delle squadre e dei ciclisti che generalmente partecipano al Tour, ma come da tradizione molti nominativi sono rimasti tabù; ne consegue che se team come Mapei-Quick Step o Deutsche Telekom saranno regolarmente inclusi, altre società come la Tacconi Sport - Vini Caldirola hanno subito le consuete operazioni di storpiatura (Taconi Vini Calderola). Lo stesso discorso vale anche per i corridori: Lance Armstrong, Laurent Jalabert, David Etxebarria, Rik Verbrugghe, Francisco Mancebo, David Millar, Christophe Moreau, Romans Vainsteins, Santiago Botero, Joseba Beloki, Erik Dekker, Erik Zabel, e il nostro Michele Bartoli sono gli unici atleti reali che figurano ufficialmente.

Attualmente **Le Tour De France** palesa evidenti lacune grafiche, ravvisabili in primo luogo nella qualità di texture e animazioni nonché in un frame rate decisamente "al gancio", per dirla in termini ciclistici. Se le ultime settimane di sviluppo sapranno limitare i danni sotto il profilo squisitamente tecnico, il titolo Konami potrebbe fare la gioia di tutti gli appassionati di ciclismo che non hanno mai potuto emulare le imprese dei propri beniamini su una console Sony.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **PITBULL SYNDICATE** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **FINE APRILE**

TD Overdrive

Giochi di guida su PlayStation2: 32.678 - Resto del mondo: 3.
Ma la diversificazione dell'offerta non era l'ultimo trend dell'industria videoludica?

TD Overdrive *annovera un set di veicoli che spazia dalle classiche muscle car alle moderne auto da sogno (quali la Jaguar XJ220 o la Aston Martin DB7), toccando modelli ormai immancabili in qualsiasi racing game (Impreza e Skyline) e vetture realizzate ad hoc dagli sviluppatori (come la Concept Viper, l'auto più potente di tutto il gioco).*

La proiezione dei fari sull'asfalto appare poco convincente, soprattutto utilizzando la visuale in prima persona. Niente da ridire invece sull'environment mapping, più che adeguato.

Dopo una non proprio brillante apparizione all'Electronic Entertainment Expo dell'anno passato, **TD Overdrive** riemerge finalmente dalla nebbia con un look rinnovato e caratteristiche tali da rendere il gioco meritevole d'attenzione agli occhi di tutti gli appassionati dei racing game arcade. L'obiettivo di Pitbull Syndicate è infatti quello di lanciare sul mercato un titolo che si poggi su routine fisiche credibili, ma non eccessivamente simulative, un titolo non in concorrenza diretta con il solito **Gran Turismo 3 A-Spec**, ma concettualmente più vicino a **Burnout** di Acclaim. Proprio al gioco sviluppato da Criterion hanno fatto riferimento più volte i programmatori di **TD Overdrive** durante un recente press tour in terra italiana, senza nascondere la propria ammirazione per l'ottimo prodotto dei loro connazionali. Ma Mike Troughton (programmatore capo della versione PS2) e compagni sono anche consapevoli dei possibili limiti di un titolo con una simile struttura: in **GT3** Polyphony Digital "costringe" il giocatore a sbloccare tutte le auto, tutte le patenti e tutti i circuiti, in **WRC** o in un qualsiasi titolo di Formula 1 l'utente deve affrontare tutte le prove del Campionato del Mondo... Si guarda sempre oltre: alla prova successiva, al tracciato seguente. In **Burnout** no: sbloccati i pochi circuiti, la longevità subisce un duro colpo e se non fosse per l'ottima giocabilità, il titolo rimarrebbe sull'armadio a prendere polvere vita natural durante. Per questo motivo, Pitbull Syndicate ha dotato **TD Overdrive** di uno Story mode in grado di "legare" le varie corse e tenere desta l'attenzione del giocatore il più a lungo possibile: protagonista delle vicende è Dennis Black, un giovane col pallino dei motori truccati. Dopo diverse gare dalla posta in gioco ridotta, Dennis viene introdotto nel giro che conta da Donald Clark, un misterioso individuo in cerca di adepti per la propria "associazione". Clark apre quindi le porte del mondo delle corse illegali al nostro alter ego virtuale, un mondo fatto di alleanze, belle donne, inseguimenti da parte delle volanti della polizia e sotterfugi di ogni tipo.

La trama è piuttosto leggera (con l'immancabile colpo di scena finale) e per nulla invasiva: i briefing prima di ogni gara e le sequenze d'intermezzo servono solo, come detto, ad aggiungere un minimo di profondità al tutto e a fare da "collante" fra i quasi 50 livelli del gioco. Livelli distribuiti fra le quattro ambientazioni classiche (San Francisco, Tokyo, Londra e Monaco), ricreate digitalmente in maniera adeguata: manca il dettaglio visto in altre produzioni del passato, ma sono comunque riconoscibili diversi luoghi/monumenti famosi delle quattro città. E comunque la ricerca del realismo esasperato non era certo fra le priorità di Pitbull Syndicate: le quattroruote di **TD Overdrive** (con immancabile licenza di bolidi da sogno come Viper o DB7) affrontano i rettilinei delle metropoli a oltre 300 km/h, decollano letteralmente sui saliscendi di Frisco, abbattono pali della luce con nonchalance e non si scalfiscono nemmeno dopo frontali poderosi ("*i diritti per i danni sulle auto sarebbero costati comunque troppo in questo caso*" è stato il commento quanto mai onesto di Pitbull). La mancanza di un buon numero di veicoli sulla strada potrebbe quindi essere giustificata dal desiderio degli sviluppatori di spezzettare il meno possibile l'azione, evitando quindi l'effetto-**Burnout**, con continue pause dovute agli incidenti. Certo che in ogni caso fa abbastanza specie vedere le strade semideserte di metropoli solitamente ingolfate dal traffico come San Francisco e Londra... Povertà di automobili a parte, il titolo Infogrames fa il proprio dovere dal punto di vista tecnico: il frame rate è ottimo, con alcuni cali nella versione provata da **Super Console** che i programmatori si sono detti in grado di eliminare nelle prossime settimane, i modelli delle vetture sono onesti e le ambientazioni, pur non essendo eccessivamente dettagliate, si possono definire sufficienti. Altrettanto positivo il sonoro, con effetti decenti a far da supporto a un soundtrack "commerciale", ma comunque gradevole, vario e dotato di nomi di richiamo come Fatboy Slim, Limp Bizkit e Ja Rule, fra gli altri. I caricamenti fra un livello e l'altro appaiono ancora piuttosto lenti, ma Pitbull Syndicate assicura una velocizzazione sensibile nella versione finale: ad ogni buon conto, gli sviluppatori hanno inserito un minigioco, costituito dal mitico **Pong**, in grado di addolcire l'attesa durante i caricamenti. Maggiori informazioni su giocabilità (anche nella modalità a due giocatori tramite split-screen) e soprattutto longevità nell'ormai imminente recensione.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **RAINBOW STUDIOS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **GIUGNO**

Mat Hoffman's Pro BMX 2

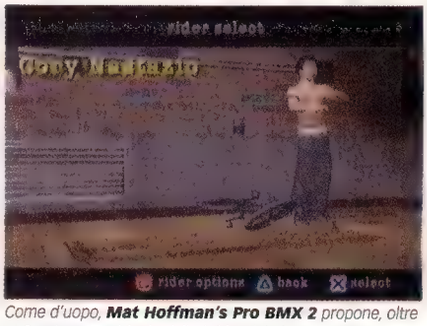
Il Condor sta per atterrare anche su PlayStation2.
Riuscirà a regalarci le stesse emozioni del Falco o si rivelerà un piccione spennato?

Se le leggi matematiche valessero anche nel mondo dei videogiochi, **Mat Hoffman's Pro BMX 2** sarebbe sicuramente uno dei titoli sportivi più interessanti dell'intero 2002: l'assegnazione del progetto a Rainbow Studios, talentuosa software house responsabile, fra gli altri, dell'ottimo **ATV Offroad**, sommata al pedigree di Activision, publisher leader nel settore delle simulazioni di sport "estremi", non potrebbe che dare come risultato il nuovo paradigma del genere, un capolavoro degno di essere affiancato a **Tony Hawk's Pro Skater 3**. Purtroppo nei videogiochi uno più uno non dà sempre due e per valutare l'effettiva bontà del titolo in questione non si può far altro che aspettarne l'uscita, prevista per metà giugno circa. E' pero già possibile fare qualche considerazione sommaria sulla base di una versione beta del gioco, giunta in redazione in queste settimane. Rispetto al prequel, onesto ma caratterizzato da una giocabilità limitata, è evidente una maggior influenza da parte degli ultimi titoli Neversoft. Mentre il primo **Mat Hoffman's Pro BMX** offriva un discreto repertorio di trick in aria, l'inclusione del solito "manual" nel secondo episodio spalanca al giocatore un arsenale di evoluzioni eseguibili con la BMX "a terra", dando il la a combo spettacolari e dalla notevole lunghezza. Esempio banale: pedalata su una rampa, salto, can-can o superman, atterraggio, manual, rider con BMX in equilibrio sulla ruota anteriore. E' sicuramente più facile da fare che da raccontare, ma se avete già provato **Tony Hawk's Pro Skater 2** o **3**, capirete al volo. Ciò che lascia un tantino perplessi è la facilità con cui è possibile rimanere in equilibrio eseguendo una di queste manovre oppure un grind: il cursore sull'indicatore dell'equilibrio (simile a quello presente nei giochi del Falco) si muove sempre piuttosto lentamente, dando tempo al giocatore di effettuare con relativa calma gli aggiustamenti necessari e permettendo di ottenere punteggi stratosferici in men che non si dica. Sperando che Rainbow Studios calibri adeguatamente questo sistema prima dell'uscita del gioco, segnaliamo nel frattempo anche l'inclusione del "pulsante modificatore", con cui variare i trick una volta in aria: bellamente scopiazzato da Z-Axis, che ha introdotto il trick modifier addirittura nelle versioni PSone di **Dave Mirra Freestyle BMX**, ma sempre gradito. Chiudiamo la parentesi sui trick citando l'aggiunta di una "macchina fotografica" che immortala automaticamente le migliori evoluzioni del giocatore, permettendo ai più misogini di ammirare a fine partita le spettacolari istantanee ed eventualmente di salvarle su memory card.

Strutturalmente il gioco offre poche innovazioni rispetto a quanto visto nei titoli concorrenti: la modalità principale, Road Trip, prevede come sempre lo sblocco di livelli e bonus mediante il raggiungimento di diversi obiettivi. La disposizione degli stage fortunatamente non è sequenziale, quindi se non si riescono a superare tutte le "missioni" di un livello è comunque possibile avere accesso ad altre ambientazioni e non rimanere bloccati ad oltranza, ma per il resto gli stereotipi del genere sono rispettati in larga misura. Gli obiettivi prevedono infatti il raggiungimento di un certo punteggio, il recupero di determinati oggetti o l'esecuzione di un trick particolare in una locazione prefissata. Altrettanto classica la scelta delle ambientazioni, con livelli situati in diverse metropoli statunitensi: Boston, Chicago, Los Angeles, Oklahoma City (l'unica di quelle presenti nella beta con un'ambientazione "chiusa", senza auto, pedoni e amenità simili), New Orleans, Las Vegas… Impossibile non provare una sensazione di deja vu in molti degli stage: il livello di Los Angeles, in particolare, sembra trasportato di peso dal corrispettivo in **Tony Hawk's Pro Skater 3**, mentre quello ambientato della città del Nevada ricorda fin troppo il quadro di Tokyo nel gioco del Falco. Con buona pace di tutti coloro che si aspettavano una ventata di aria fresca da parte di Rainbow Studios.

Impossibile invece pronunciare un giudizio definitivo sulla realizzazione tecnica: il codice della versione provata includeva ancora un buon numero di bug, rendendo difficile esprimersi in merito. Buone comunque le animazioni dei rider, mentre sono senza dubbio migliorabili molte delle texture che ricoprono NPC e strutture varie. Positiva la componente sonora, con un soundtrack poco originale (Blink 182 e simili, per intenderci), ma comunque gradevole. Rimandato alla recensione anche il commento sulle molte modalità multiplayer disponibili e sull'editor di livelli, ancora largamente incompleto: chissà se gli sviluppatori statunitensi riusciranno davvero ad ultimare **Mat Hoffman's Pro BMX 2** entro giugno…

***Mat Hoffman's Pro BMX 2** è uno degli ultimi titoli sviluppati autonomamente da Rainbow Studios: i prossimi giochi saranno infatti pubblicati in esclusiva da THQ.*

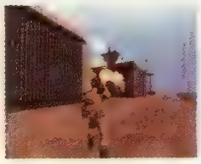


*Come d'uopo, **Mat Hoffman's Pro BMX 2** propone, oltre al Condor, alcuni fra i migliori rider del pianeta, ognuno dotato di trick peculiari.*

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCI** SVILUPPATORE **PIVOTAL GAMES** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT SCREEN** DATA DI USCITA **MAGGIO**

Conflict: Desert Storm

2 agosto 1990. Le truppe irachene invadono il Kuwait, dando così il via alla Guerra del Golf e scatenando una possente controffensiva da parte dell'esercito americano e di quello britannico. Ha inizio l'operazione Tempesta nel Deserto.



Nonostante fossero in molti a temere il contrario, l'industria del divertimento non si è buttata a pesce sulla recente Guerra del Golfo e anche in campo videoludico abbiamo assistito finora solo a sporadici tentativi di ricreare digitalmente gli scontri fra le milizie di Saddam e l'esercito yankee (con relativi alleati). Consapevoli della scarsità di titoli bellici su PlayStation2, gli sviluppatori britannici di Pivotal Games, già responsabili del discreto **Warzone 2100** su PSone e PC, hanno deciso di includere la console Sony fra le piattaforme su cui portare la serie di action game **Conflict**, inaugurando il franchise proprio con un gioco dedicato agli scontri mediorientali di fine millennio.

Uno sguardo fugace alle foto in questa pagina potrebbe dare l'illusione di trovarsi di fronte al 372° titolo della serie **Army Men**, ma in realtà la presenza di elementi strategici differenzia notevolmente i prodotti 3DO e SCi. In **Conflict: Desert Storm** il giocatore è chiamato a controllare un gruppo di quattro uomini delle forze speciali, per la precisione appartenenti alla britannica SAS o alla Delta Force statunitense. Compito della squadra è quello di penetrare in territorio nemico per portare a termine missioni ritenute particolarmente pericolose: neutralizzare la contraerea per poter attaccare gli iracheni con caccia ed elicotteri, conquistare una posizione in un luogo strategicamente importante o sabotare un convoglio nemico, ad esempio. Come da manuale, ogni membro del team è in grado di eseguire qualsiasi tipo di compito, ma vanta abilità peculiari che lo rendono preferibile ai propri compagni in determinate situazioni: usare il cecchino per piazzare una carica d'esplosivo è quindi possibile, ma non consigliabile. Inutile dire che una simile diversificazione delle specialità permette di affrontare ogni missione con l'approccio preferito dall'utente: il completamento della stessa non è infatti strettamente legato all'assioma "uomo giusto nel posto giusto al momento giusto", che contraddistingue titoli come **Commandos**. Sta al giocatore, ovviamente entro certi limiti, decidere se farsi largo a suon di bazookate o adottare una tattica iper-guardinga "alla Solid Snake". Resta da vedere, e questo verrà appurato solo in sede di recensione, quanto una simile libertà possa scontrarsi con la ricerca del realismo operata da Pivotal Games: la software house inglese ha dichiarato più volte di aver richiesto la collaborazione di ex-membri della SAS proprio per fornire agli utenti situazioni plausibili e ridurre al minimo le incongruenze tipiche di molti videogiochi di questo genere. La consulenza di specialisti del settore bellico ha inoltre permesso, almeno stando alle dichiarazioni degli sviluppatori, di affinare le routine di IA di compagni ed avversari: i primi, in particolare, dovrebbero evitare di rimanere troppo scoperti dinnanzi al fuoco nemico e offrire un'efficace copertura in caso di scontro diretto.

Tecnicamente **Conflict: Desert Storm** denuncia in maniera abbastanza chiara le proprie origini: il progetto ha preso vita su PC e la decisione di affiancare alla versione per computer anche quelle PS2 e Xbox è avvenuto solo in un secondo tempo. Abbastanza ovvio il risultato: un motore non proprio brillante fatica a produrre un frame rate ottimale, mentre texture abbastanza piatte abbassano ulteriormente l'impatto visivo del gioco. Sia chiaro: s'è visto ben di peggio e lo sviluppo del gioco non è ancora ultimato, ma vedendo i timidi progressi fatti negli ultimi mesi (SCi ha presentato **Conflict: Desert Storm** all'ECTS, lo scorso settembre) sarebbe utopistico sperare in un miglioramento radicale del codice e della grafica. Fortunatamente il passaggio da PC a PS2 non ha causato danni per quanto riguarda il sistema di controllo: al contrario l'interfaccia di tutte le versioni è stata modellata intorno al DualShock2 (utilizzato dai membri di Pivotal Games per giocare alla versione PC, stando a quanto dichiarato da Sam Forrest, PR di SCi) e questo ha favorito una razionalizzazione dei comandi. Basta un attimo per passare da un membro del team all'altro, cambiare arma oppure chiedere il supporto del compagno. E a proposito di compagni, segnaliamo in chiusura che il titolo vanta una modalità multiplayer in cui due giocatori hanno la possibilità di affrontarsi o collaborare per fare la pelle alle milizie di Saddam.

L'engine messo a punto da Pivotal Games denuncia ancora pesanti limiti, con un fogging molto pronunciato a ridurre notevolmente l'orizzonte visivo del giocatore.

*Pur avendo fondamenti storici reali, **Conflict: Desert Storm** propone missioni inventate quasi da zero per non compromettere la giocabilità. In alcune di queste l'utente sarà chiamato persino a impossessarsi di veicoli e armi irachene per usarli contro i nemici.*

Final Fantasy XI Online

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Squaresoft** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **16 maggio (JPN)**

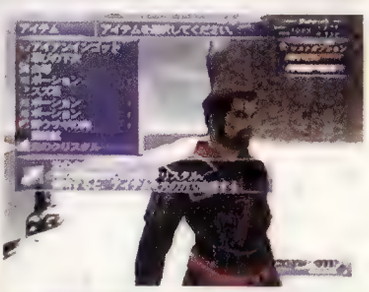
Nell'anteprima di **Final Fantasy XI Online** pubblicata sullo scorso numero di **Super Console** si è solo accennato al ruolo dei cristalli ed al funzionamento del Kingdom System a causa della penuria di informazioni diffuse a riguardo da Squaresoft. Ebbene, puntale come un pacco postale che arriva a casa quando non ci sei, la software house nipponica ha rilasciato dettagli più illuminanti in merito a questi due aspetti proprio mentre il numero del mese scorso veniva dato alle stampe. Approfittiamo quindi di questo spazio per un veloce aggiornamento. Alle 4 tipologie di cristalli elencate il mese scorso se ne sono aggiunte altre 4 legate ad altrettanti elementi naturali quali ghiaccio, fulmine, luce ed oscurità. L'uso dei cristalli permette di combinare diverse materie prime per ricavarne oggetti di varia natura. Ad esempio, per ottenere una determinata pozione si dovranno combinare gli ingredienti del caso con un cristallo d'acqua, per cuocere una trota servirà quello del fuoco, mentre del filo e dei tessuti uniti ad un cristallo di terra daranno forma ad articoli d'abbigliamento come guanti, cappelli, mantelli eccetera. Il processo di combinazione dei cristalli è legato ad uno specifico livello di abilità che aumenta ad ogni tentativo di miscelazione - anche qualora quest'ultimo non andasse a buon fine - permettendo di realizzare item via via sempre più pregiati e potenti. Non solo. Esistono diverse categorie di "Compose Skill" ed il livello di ognuna di esse cresce gradatamente a mano mano che si producono oggetti pertinenti, come spade ed armature per il fabbro, medicine e pozioni varie per l'alchimista, strumenti musicali e mobili per il falegname, vestiti per il sarto o gioielli per l'intarsiatore. Ad ogni livello conseguito in ognuna di queste attività manifatturiere, corrisponde un titolo esemplificativo del proprio grado di esperienza come ad esempio "Amatore" (Lv.0), "Novizio" (Lv.1), "Apprendista" (Lv.2) e così via.

Come si è già detto il mese scorso, il numero di cristalli recuperabili durante il gioco dipende dal livello di estensione del proprio regno. Il Kingdom System – o meglio, il "Conquest System", come lo definisce adesso Square - prevede una sorta di competizione online fra i giocatori appartenenti alle tre regioni civilizzate di Vana 'diel. Ogni nemico ucciso in una determinata zona assegna punti al proprio regno estendendone i confini. Qualora si faccia parte di un party o di un'alleanza, il sistema elargisce punti alle regioni di appartenenza dei vari membri, non ripartisce quelli che avrebbe ottenuto il singolo, ma li moltiplica per ogni elemento del party (una caratteristica che indubbiamente stimola l'aggregazione fra cittadini del medesimo regno). Settimanalmente, i server Squaresoft stileranno un resoconto del Conquest System facendo il conto dei punti prodotti dai vari giocatori a beneficio delle rispettive regioni. Il giocatore potrà inoltre verificare in qualsiasi momento quale regno controlla la zona in cui si trova e quali sono quelli che minacciano di prenderne il posto. Allo stesso modo, potrà consultare una cartina politica di Vana 'diel con tanto di bandierine apposte sulle zone conquistate dalle rispettive fazioni.

L'ambivalente scopo socializzante ed agonistico del Conquest System è supportato dalla dipendenza del numero di cristalli recuperabili all'estensione del proprio impero. Se un'area è governata da una specifica fazione, infatti, i membri di quest'ultima possono farsi investire dalla magia "Signet" (sigillo) pronunciata da alcune guardie NPC presenti all'interno del regno. Mentre il signet è attivo sul proprio avatar, aumentano le probabilità che i nemici uccisi rilascino dei cristalli.

Alla luce di queste nuove informazioni è facile apprezzare la complessità strutturale che distingue il progetto Square dai più tradizionali RPG per console. Una complessità che potrebbe esporre il mondo di Vana 'diel al rischio di essere calpestato da orde vagabondanti di giocatori in cerca di aiuto. Per evitare che questa situazione disturbi l'attività dei giocatori esperti, la società nipponica intende allestire un piccolo esercito di personaggi di supporto, i "Game Master", comandati da volenterosi giocatori in carne ed ossa. Sottoscritto un contratto di lavoro con Square, questi utenti svolgeranno permanentemente, 24 ore su 24, attività di aiuto, di controllo ed eventualmente di repressione dei comportamenti meno corretti. I Game Master saranno immediatamente riconoscibili in virtù del loro aspetto precipuo: testa rasata, divisa marziale e possente spadone legato dietro la schiena.

Nell'attesa che l'ambizioso progetto Squaresoft apra i suoi confini digitali anche all'Europa, non ci resta che attendere il prossimo 16 maggio per saggiare le reazioni e le impressioni dell'utenza nipponica alle prese con il primo MMORPG per PlayStation2.



Una guardia Galka delle Repubblica di Bastok investe con lo spell "Signet" un suo concittadino votato alla raccolta dei cristalli nelle terre del proprio regno.

Soul Calibur 2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno (JPN)**

In arrivo questa estate nelle sale giochi nipponiche e "per la fine dell'anno" (nelle speranze del team di sviluppo) su PlayStation2, Xbox e GameCube, l'attesissimo seguito di uno dei migliori picchiaduro della storia è attualmente completo al 70%. In sviluppo da circa un anno e mezzo su System 246, **Soul Calibur 2** non ambisce a rivoluzionare la serie, bensì ad elevarla verso nuove vette di eccellenza tanto cosmetiche quanto ludiche.

Come già annunciato nell'anteprima pubblicata sul numero di novembre, il lavoro di rifinitura condotto dal team di sviluppo mira principalmente ad esaltare la libertà di movimento nello spazio tridimensionale, conferendole un peso tattico maggiore rispetto a quanto proposto nelle passate edizioni del franchise. In virtù di un sistema di motion blending in grado di collegare armoniosamente due animazioni distinte, sarà possibile camminare in ognuna delle otto direzioni e al tempo stesso attaccare, laddove nei picchiaduro più tradizionali l'esecuzione di una mossa comporta il momentaneo arresto della deambulazione. La medesima libertà motoria interesserà anche le manovre di schivata, difesa e recupero a seguito di un atterramento. Per quanto riguarda le tecniche di difesa merita menzione l'inedita possibilità di "schiaffeggiare" gli attacchi verticali portati dall'avversario eseguendone uno orizzontale con l'opportuno tempismo. Analogamente a quanto accade in **Tekken 4**, inoltre, anche in **Soul Calibur 2** l'impatto con gli elementi del fondale accresce il danno subito da chi ne è vittima, con la differenza che il lottatore coinvolto nello scontro potrà recuperare immediatamente l'assetto "rimbalzando" alla destra o alla sinistra del punto di impatto (ed eventualmente procedere con una attacco ai fianchi dell'avversario).

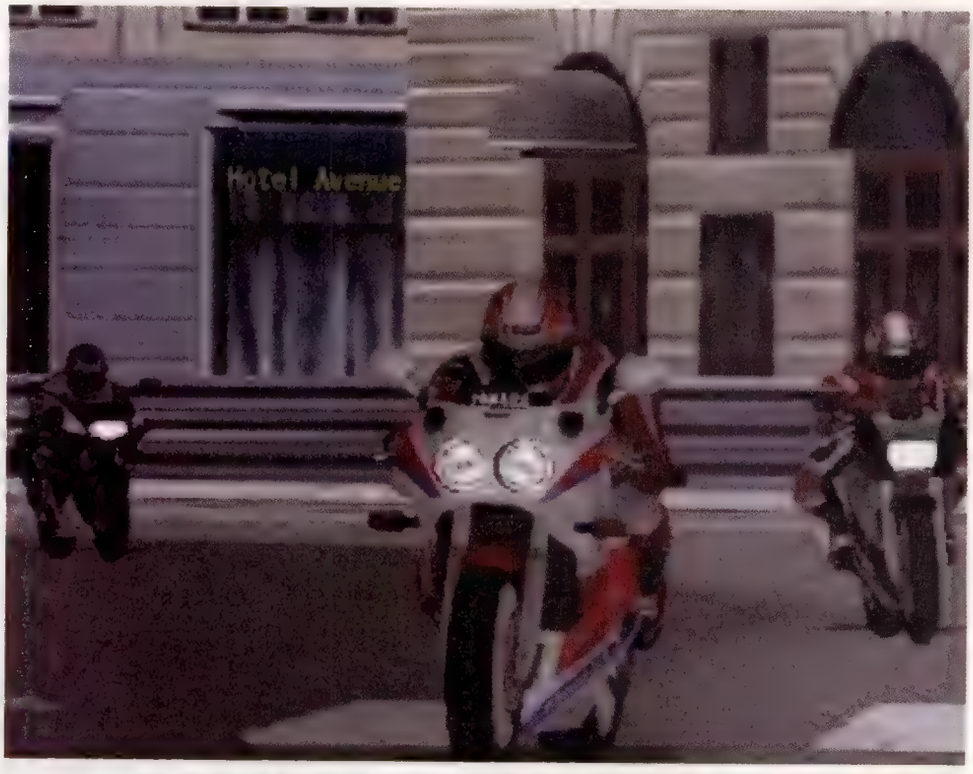
Le ultime immagini diffuse da Namco denunciano, infine, un sensibile miglioramento del comparto estetico con l'aggiunta di dettagli assenti nella versione visionata da **Super Console** e la messa in mostra di alcune texture di pregevole fattura (notare i tappeto su cui si battono Taki e Nightmare in una delle foto a corredo di questo articolo).

Riding Spirits

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Spike** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **2002**

Riding Spirits vuole essere il **Gran Turismo** delle simulazioni motociclistiche. Non ci sono dubbi. I 200 modelli di moto fabbricate da case come Suzuki, Honda, Kawasaki e Yamaha, le 70 varianti di tute, i 60 tipi di elmetti e le diverse tipologie di pneumatici targati Dunlop, Michelin e Bridgestone che saranno disponibili nel prodotto finito, uniti alla facoltà di acquistare moto nuove e parti elettrico/meccaniche per i potenziamenti del caso, attestano inequivocabilmente l'orientamento concettuale perseguito dalla giapponese Spike (che guarda caso fa pure rima con "motorbike". Un segno del destino?). Le gare saranno condotte in condizioni di giorno o notte su 7 tracciati ambientati in Gran Bretagna, Spagna, Italia, Germania, Francia, America e Giappone. Il sistema di controllo ribadisce lo spessore che il team di sviluppo intende conferire all'esperienza corsistica assegnando ai tasti dorsali le operazioni di distribuzione del peso del pilota a sinistra e a destra della moto ed allo stick analogico l'inclinazione del busto in avanti (per opporre minore resistenza al vento) e indietro (per fare da aerofreno umano). Ne consegue una significativo appesantimento del fattore equilibrio sul comportamento della moto, un plusvalore che gli utenti meno inclini ad apprezzarlo potranno comunque disabilitare nel menu delle opzioni. Analogamente al racing game di Polyphony, **Riding Spirits** stupisce per il dettaglio dei modelli poligonali (le ruote appaiono perfettamente circolari), una caratteristica opportunamente esaltata durante i replay post gara.

Previsto in Giappone per questa primavera, **Riding Spirits** sembra avere tutti requisiti necessari per stabilire un nuovo standard nell'ambito delle simulazioni motocicliste per console. Resta solo da verificare se Spike sarà in grado di tradurre i suoi buoni propositi in una soddisfacente esperienza ludica.



Puoi trovare i prodotti
eVolution
presso i seguenti negozi:

ANDREOLI P.
C.so della Repubblica, 267
LATINA (LT)

B&B
Via C. Colombo, 20/22
PALERMO (PA)

CAPRI GRAPHIC
Via Listrieri, 17
CAPRI (NA)

DANGER GAMES HOUSE
Via per Crescenzago, 172
SESTO SAN GIOVANNI (MI)

EURONICS
Via Tommaseo, 47/51
LATINA (LT)

ELECTRONIC WORLD
Via Dogali, 54/56
MESSINA (ME)

ELECTRONIC WORLD
Viale della Libertà, 281
MESSINA (ME)

GALLERIA DEL GIOCATTOLO
C.so della Repubblica, 200
CISTERNA DI LATINA (LT)

FLORIO
Via Capuano, 35
AMALFI (SA)

GIOCOMANIA
Via Recanati, 13
S. GIORGIO A CREMANO (NA)

GLOBAL IMPORT
C.so Europa, 432
VILLARICCA (NA)

IL SOGNO
Via Stoppato, 31/C
BOLOGNA (BO)

JOE'S GAMES
Via Procaccini, 41
MILANO (MI)

MARTINA
Vico Ferrovia 17/18
NAPOLI (NA)

MP ELETTRONICA
Via Provinciale, 1
CARDINALE (CZ)

MP ELETTRONICA
Via G. Stagliano
CHIARAVALLE CENTRALE (CZ)

PLAY
c/o Centro Commerciale la Fattoria
S.S. 16 BORSEA (RO)

PLAY POINT
C.so del Popolo, 224
ROVIGO (RO)

RICARICHE & +
Via G.B. Fardella, 65
TRAPANI (TP)

SOLUZIONI
Via Cararolo, 2
VIGEVANO (PV)

VIRTUAL CITY
Via Arconti, 31
CEDRATE DI GALLARATE (VA)

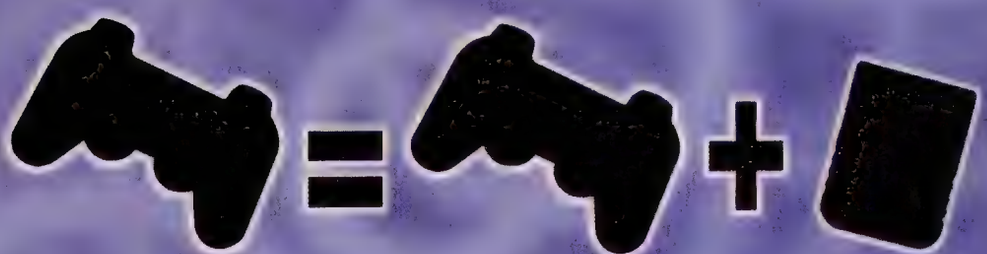
Martina Distribuzione

PER TUTTO IL MESE DI APRILE

eVolution

TI REGALA UNA MEMORY CARD

SE COMPRI UN DUAL SHOCK



MARTINA s.r.l.
Via F.lli Rosselli, 6
20037 Paderno Dugnano (MI)
Tel. 02 9919901 Fax 02 91080324
info@martinagames.it

Ritaglia e consegna compilato al tuo rivenditore questo

BUONO OMAGGIO

Riceverete una MEMORY CARD da 1MB per Playstation semplicemente acquistando un JOYPAD DUAL SHOCK

NOME:

E-MAIL:

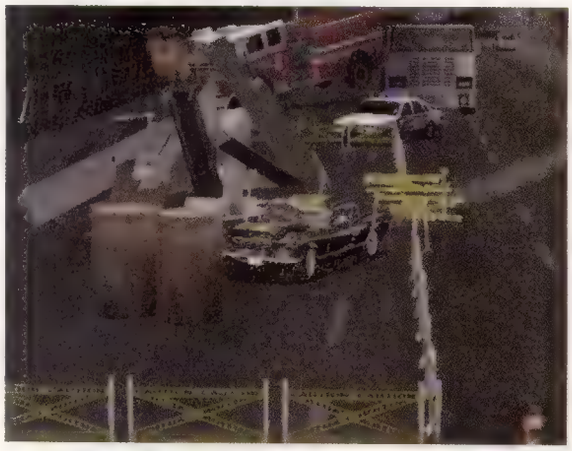
Tutti i dati richiesti saranno trattati in conformità alla legge 675/96. Coupon 0CT/1204

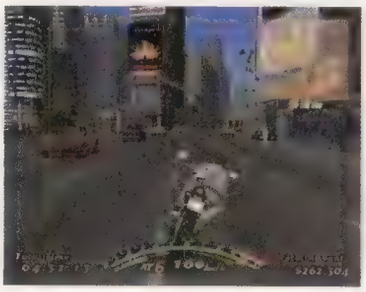
Runabout 3 Neo Age

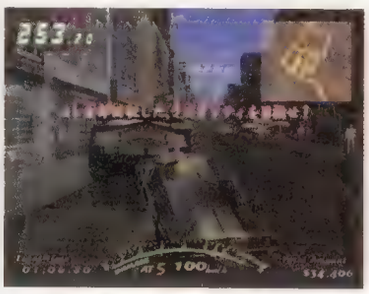
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Climax Entertainment** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Maggio (JPN)**

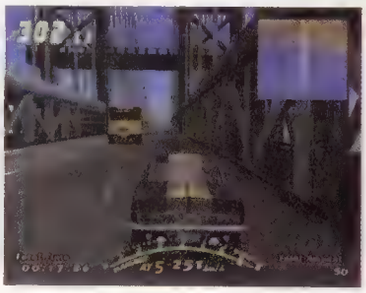
Dopo una breve deviazione su Dreamcast con **Super Runabout San Francisco Edition**, la serie del racing game "seek and destroy" di Climax Entertainment ritorna in casa Sony. In uscita a maggio in Giappone, **Runabout 3 Neo Age** sarà ambientato a New York e proporrà 30 missioni non lineari (il giocatore avrà la possibilità di scegliere quale affrontare) con incarichi che vanno dalla consegna pacchi alla demolizione di particolari obiettivi. Un sistema denominato "Drift Crash Point System" ricompenserà con punti extra i giocatori che sapranno attraversare in derapata gli elementi frantumabili dei fondali promuovendo così stili di guida e di devastazione più spettacolari. Alcune missioni richiederanno il raggiungimento di un certo numero di punti proprio per valorizzare questo aspetto. Di converso, un sistema di danneggiamento dinamico scoraggerà giocate eccessivamente "catastrofiche" con l'obbligo di riparare la propria vettura a fine missione, il che comporta la spesa di punti utili da destinare altrimenti all'acquisto di nuovi mezzi di trasporto. L'elenco di questi ultimi comprende auto da corsa, motociclette, camion e carri armati. Inutile precisare che ognuno di essi vanterà specifici attributi di velocità, maneggevolezza e soprattutto resistenza, pertanto sarà probabilmente necessario operare scelte oculate in vista del tipo di missione che si intende affrontare. Vetture segrete, potenziamenti ed item vari saranno infine recuperabili per le strade di New York demolendo specifiche strutture.

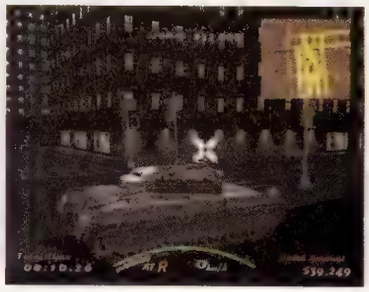
A giudicare dalla informazioni rilasciate dalla software house nipponica, **Runabout 3 Neo Age** promette un'esperienza più profonda rispetto all'offerta delle passate edizioni della serie, ma resta da vedere se il team di sviluppo, recentemente vittima dell'esodo di alcuni dipendenti verso Bunkasha Games (**Wreckless**, Xbox), sarà in grado di miscelare adeguatamente tutti gli elementi di gioco.







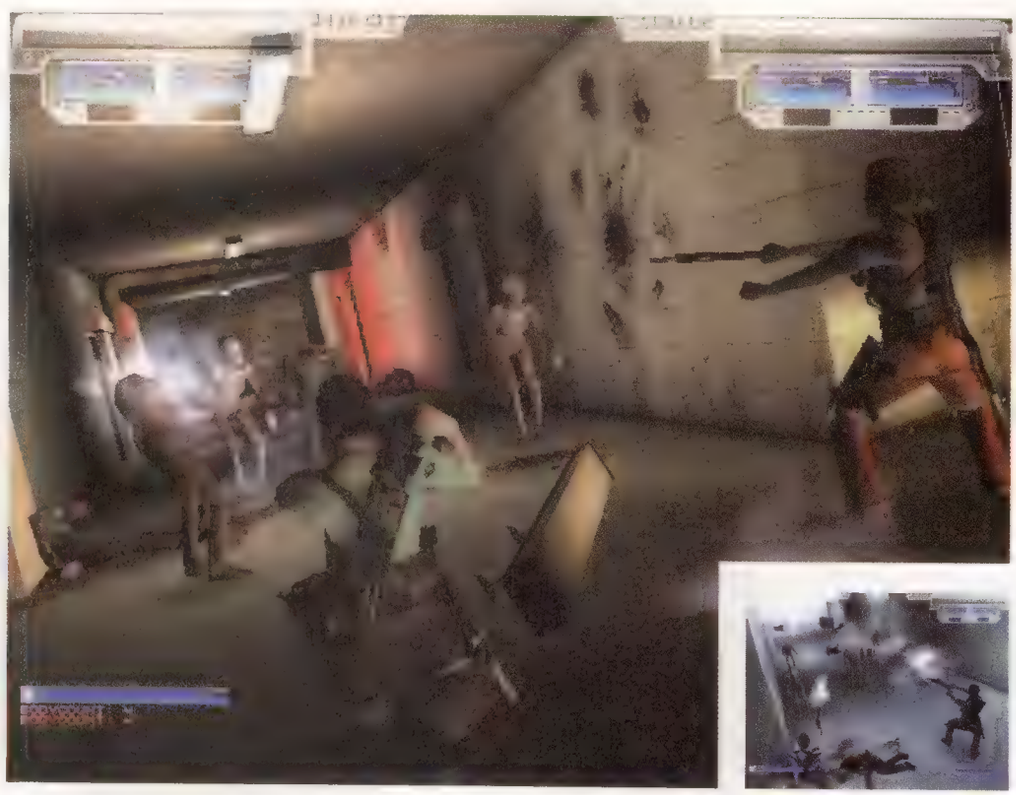




Twin Caliber

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Rage Software** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno**

Sviluppato dalla britannica Rage Software (**GTC Africa**) ed in uscita su PlayStation2 per la fine dell'anno, **Twin Caliber** è uno sparatutto in terza persona che vede un poliziotto ed un carcerato farsi strada fra orde di creature infernali a colpi di pistola, fucile a pompa, mitragliatori di varia potenza e grandezza (non mancano quelli a canne rotanti in stile "L'ho vistooo!" cfr. *Predator*, la scena della deforestazione), e quant'altro comporrà il prevedibilmente ricco armamentario messo a disposizione dei due improbabili colleghi. La facoltà di puntare due armi contemporaneamente verso altrettanti bersagli ed una modalità a due giocatori in chiave cooperativa, sono gli elementi che fanno di questo **Twin Caliber** un titolo da tenere sott'occhio nonostante la banalità ideologica di fondo. Maggiori dettagli verranno diffusi appena avremo l'occasione di sparare a polsi incrociati nella versione beta.



Tutti i marchi citati sono di proprietà delle rispettive case produttrici

Shibuya STORE

Disponibile **METAL GEAR SOLID 2**
a soli **69,00 Euro!**

In più l'esclusivo Bundle
EDIZIONE LIMITATA della **SONY**
PS2+Metal Gear Solid 2!

A SHIBUYA STORE troverete anche il Set completo di Action Figures di Metal Gear Solid 2 (6 personaggi) ed infine tutte le Colonne Sonore dei vari Metal Gear!!!

Tenetevi pronti... 29 Maggio... Finalmente PAL...

Sbrigatevi perché a Shibuya Store
i pre-ordini sono già aperti!
E chi lo prenota in anticipo avrà uno sconto
del 10%!!!

...E per chi non si accontenta, a Shibuya Store troverà tutto sul fumetto giapponese, americano e italiano! Tutto sul mondo dei giocattoli e dei modellini giapponesi ed americani! E ancora, tutto sull'animazione in VHS&DVD ed il meglio delle colonne sonore dei videogiochi e dei cartoni giapponesi!

Shibuya Store Via Simone De Saint Bon 47 00195 Roma Tel - Fax 0637353738
E-mail: shibuyastore@hotmail.com - info@shibuyastore.com
http://www.shibuyastore.com
Zona Prati 2 minuti a piedi dalla M Ottaviano

Broadband revolution

Malgrado SCEI si impegni nel processo di evangelizzazione dell'online sin dai tempi pre-lancio di PlayStation2 (parliamo di ben 2 anni fa), rinvii, promesse non mantenute o ritrattazioni hanno contribuito ad alimentare incertezze covate da tempo dai consumatori. Ma quali sono i motivi che spingono Sony ad impegnarsi con tanto vigore per spingere PS2 verso la nuova frontiera della grande rete? Con questo speciale ci proponiamo di fare un po' di luce sulle zone d'ombra di questo "lento" ma inesorabile processo di trasformazione. Cercheremo di presentare in maniera più chiara circostanze e situazioni apparentemente poco significative, inserendole nel contesto che è loro proprio. Collocare i vari tasselli del mosaico in maniera quanto più accurata, informativa e contestualizzata possibile affinché ognuno possa trarre le proprie considerazioni e vederci un po' chiaro tra i flutti di questo mare travolgente chiamato...

a cura di giuseppe de riso

La nuova economia

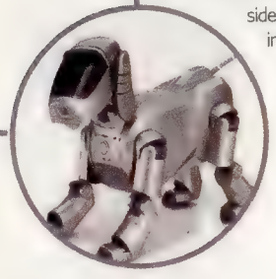
Sintagma per certi versi bizzarro e che per molti non stava ad indicare altro che un trend passeggero, la new economy minaccia invece di incidere in maniera significativa (e forse determinante) sugli equilibri economici, sui costumi e le abitudini del mondo intero. Dietro la new economy si nascondono forze dallo spropositato peso finanziario, attivamente impegnate per diventare ancora più influenti sfruttando l'indole sociale connaturata all'uomo, coccolandola, vezzeggiandola e riempiendola di attenzioni. Cosa c'entra l'indole sociale? La comunicazione è alla base delle attività dell'uomo, il sostegno grazie al quale può coltivare la propria creatività ed estrinsecare la sua natura di "animale sociale", così come indagare il mondo che lo circonda. E' da sempre primo agente dell'evoluzione dell'identità culturale dei popoli e uno dei cardini sul quale si poggia uno dei fattori determinanti dell'attuale sistema economico mondiale: l'entertainment. In questo senso, la nuova economia è l'ultimo rampollo dell'esigenza dell'uomo di comunicare, l'erede smarrito della società dell'informazione che invoca a gran voce la legittimità della propria successione per manovrare le redini dell'economia del terzo millenio. Ed è pronta a fare dell'intrattenimento il proprio araldo. Internet è stato il suo primo passo significativo. Possibilità di inviare e ricevere posta elettronica, chattare con persone anche lontanissime, web surfing per fini ricreativi o informativi, hanno rappresentato una grossa attrattiva per molti, tutta imperniata sulla facoltà di gestire contatti o ricevere informazioni in maniera semplice, veloce ed economica. Ciò ha consentito l'affacciarsi di nuove attività commerciali più o meno robuste, dapprima timidamente, per divenire in seguito sempre più audaci e redditizie (il sito di e-commerce Amazon ha registrato il primo attivo della sua storia solo quest'anno), e rendersi così parte integrante del meccanismo che anima la rete e fungere esse stesse da ulteriore motivo di richiamo per nuovi navigatori.

Parallelamente alla crescita di Internet si è sviluppata anche la telefonia mobile, business che ha registrato un'espansione talmente febbrile (e per certi versi inattesa) da poter essere definita un "boom" a tutti gli effetti. Le ripercussioni sono constatabili da chiunque: alterazione categorica ed inequivocabile non solo del giro d'affari del mercato delle comunicazioni "senza fili", ma anche delle nostre abitudini legate alla vita sociale: lavoro, amicizie e tempo libero. Il telefonino è passato dalla condizione di status symbol a vero e proprio passaporto per muoversi all'interno del nuovo network di relazioni umane. Lo straordinario successo di NTT DoCoMo (una branca di Nippon Telegraph and Telephone Corp) in Giappone con i suoi cellulari i.mode ne è l'esempio paradigmatico. Oggi un qualsiasi abbonato alla compagnia giapponese può armeggiare con immagini colorate, fare shopping in rete, chattare o controllare la posta elettronica semplicemente servendosi del proprio cellulare, connesso alla rete 24 ore su 24. Una delle ragioni del successo di DoCoMo riguarda le modalità di pagamento, nettamente più elastiche rispetto a quelle dei paesi occidentali. La compagnia telefonica si limita semplicemente ad annotare tutte le spese sostenute online dall'utente e a presentare il conto all'interno della consueta bolletta mensile. Oltre ad essersi dimostrato immensamente remunerativo, con decine di milioni di abbonati raggranellati in tempi brevissimi, l'i.mode ha fatto di DoCoMo un modello da imitare per il resto dell'industria, dimostrando che il connubio Internet e telefoni cellulari non solo è possibile, ma anche estremamente redditizio. Sebbene da più parti si levino voci pronte a denunciare la scarsa predisposizione tecnologica e culturale dei mercati occidentali ad accogliere applicazioni di questo tipo, DoCoMo è fermamente convinta di poter sfondare anche in occidente, e per questo è già affaccendata ad investire o stringere alleanze con diverse compagnie sparse per il mondo. Attualmente possiede il 20% di un consorzio (che include tra gli altri Hutchison Whampoa di Hong Kong) che sta cercando di costruire un network 3G fra Regno Unito, Germania, Francia e Belgio. E' presente in Olanda con il 15% dell'olandese KPN Mobile. Ha investito 100 milioni di dollari in un accordo con America OnLine (AOL) – il più grosso Internet service provider (ISP) al mondo – allo scopo di poter usufruire di una vera e propria miniera di contenuti. Per 9.8 milioni di dollari ha comprato il 16% del gruppo wireless di AT&T al fine di poter lanciare quanto prima il servizio i.mode anche negli USA e ha stretto un'alleanza tecnologica con SK telecom, la compagnia numero uno per la telefonia mobile nella Corea Del Sud. Ma quali sono i presupposti che alimentano la fiducia di DoCoMo nel successo dell'i.mode anche al di fuori del Giappone? Sebbene il salto alla terza generazione annulli gran parte del vantaggio di cui ha potuto godere nella madre patria, DoCoMo è convinta che i consensi straordinari ottenuti dal suo servizio siano dipesi dal "modulo", ossia dal pacchetto di proposte, piuttosto che dalla tecnologia in sé. *"Abbiamo lasciato agli utenti la possibilità di creare il proprio contenuto mettendogli a disposizione la piattaforma,"* commenta Natsuno Takeshi, uno dei padri di i.mode. *"L'immaginazione delle persone che usano il nostro servizio in Giappone e i designer di siti web sempre alla ricerca di idee nuove sono stati la chiave del nostro successo."* Creatività e immaginazione sono stati quindi i due fattori che più di altri hanno fatto di DoCoMo l'odierno colosso nipponico, ed è questa la convinzione che sorregge le sue iniziative all'estero, una convinzione "rivitalizzata" da ciò che le nuove tecnologie consentiranno a breve. Sebbene lo standard finale debba ancora essere deciso negli USA, Giappone ed Europa si sono accordati per un sistema chiamato "wideband CDMA" che grazie ad una velocità minima di trasferimento dati di 2Megabit al secondo (contro gli attuali 9.6Kbps) accorderà l'accesso a praticamente tutti i servizi potenziali della rete tra cui lo streaming video. Con l'arrivo della banda larga Internet cambia pelle, assumendo connotati tali da aspirare a modificare per sempre il nostro modo di fruire dell'intrattenimento tout court. E i nuovi protocolli CDMA arrivano puntualissimi all'appuntamento. Non resta ora che celebrare il matrimonio tra le due tecnologie (la grande rete perfettamente amalgamata alla telefonia mobile) per assaporare i frutti della new economy.

La nuova Sony

La new economy incombe quindi su di noi pronta a rilasciare tutto il suo potenziale devastante non appena Internet a banda larga e cellulari di terza generazione saranno alla portata di chiunque. Nuovi problemi attendono le grandi compagnie che operano nel settore delle comunicazioni dal momento che il rinnovamento che attende il mondo intero richiederà la creazione di contenuti ad hoc e l'adeguamento delle infrastrutture commerciali atte a veicolarli. Il che si traduce in grossi investimenti per non rimanere schiacciati dagli avversari o risultare non competitivi. I grattacapi con cui la new economy impone di confrontarsi sono di tale entità che farebbero venire il mal di testa anche ai dirigenti delle compagnie più solide. Figuriamoci a Sony, multinazionale dagli interessi molteplici: elettronica, information technology, telecomunicazioni, e altri media. La sfida della new economy influenza proprio quei settori in cui la società opera da anni con successo, ma apparentemente Nobuyuki Idei, co-chairman di Sony Corporation, sembra aver raccolto la sfida con grinta. Idei ritiene che Sony disponga di tutte le carte in regola per assurgere al ruolo di numero uno nella nuova società dell'informazione, a condizione che non si limiti a seguire o imitare le mosse delle compagnie "dot.com", pioniere delle nuova economia, ma anzi anticiparle sfruttando tutto ciò che la tecnologia e i nuovi equilibri economici mettono a disposizione. Ma in che modo? La questione è complicata. Il punto di partenza delle riflessioni di Idei è che il coinvolgimento di Sony in più industrie contemporaneamente collochi la sua società al centro della convergenza tra gli interessi dell'era digitale, forse più di qualsiasi altra compagnia. Per questo l'interoperabilità ad alta velocità tra rete fissa e mobile è un'occasione troppo ghiotta per lasciarsela sfuggire. I primi passi: nel marzo 2000 Idei ha annunciato la propria intenzione di ridefinire il ruolo del quartier generale con sede a Tokyo per prepararlo a dirigere una "nuova Sony". Quasi contemporaneamente fu ufficializzato un progetto alquanto intricato atto a diminuire il personale del 10% entro il 2004 e di sbarazzarsi degli stabilimenti meno produttivi. Le vere finalità del progetto sono state rivelate quando le oltre 12 divisioni operanti nel settore dell'elettronica sono state ridotte solamente a 5. Nella fattispecie:

THE HOME NETWORK CO.: Racchiude i rami relativi alla produzione di televisori, videoregistratori, sistemi hi-fi, walkman e set-top box come il "TiVo" (un sistema che permette di registrare audio e video dal proprio televisore all'interno di un hard disk). *"Il nostro obiettivo è creare un network per l'intrattenimento domestico,"* ha dichiarato il presidente di HNC Shizuo Takashino, lasciando intendere la volontà di sviluppare un sistema che consenta l'utilizzo dello stesso tipo di software da parte di apparecchi elettronici di vario tipo per utilizzi diversi. Perché questo proponimento diventi realtà sarà indispensabile dotare questi apparecchi della tecnologia adatta. La chiave di volta per il network domestico è un set di protocolli denominato Home Audio Video Interoperability, o più semplicemente HAVi, per il quale Sony sta mobilitando risorse capaci di tenere in vita un'intera industria. HAVi non solo permetterà ad ogni elettrodomestico di condividere informazioni e contenuti ma anche di essere comandato a distanza. E dal momento che il proprio HAVi network sarà predisposto anche per il collegamento ad Internet non è utopistico supporre che si potrebbe controllare ciò che succede a casa anche dal computer dell'ufficio.



THE PERSONAL IT NETWORK CO.: Rientrano in questa divisione il settore dedicato alle videocamere e alle macchine fotografiche digitali e quello della telefonia e della tecnologia senza fili. Ciò lascia presagire che questa divisione si impegnerà maggiormente nella produzione di apparecchi portatili capaci di agganciarsi alla rete, come computer palmari e via discorrendo.

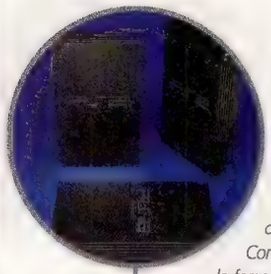
THE COMMUNICATIONS SYSTEM SOLUTION NETWORK CO.: E' il risultato della fusione tra Sony Broadcast and Professional Systems Co. e Sony Communications Network Corp. La prima si occupa di videocamere e editing, station-management, e dispositivi per le trasmissioni satellitari. L'unità si occuperà anche dello sfruttamento del network a banda larga per distribuire film ai cinema in formato digitale, accantonando le vecchie pellicole. La seconda gestisce So-net, uno degli ISP più grandi del Giappone. SCNC è posseduta congiuntamente dalla casa madre e da due unità apparentemente non correlate, Sony Music Entertainment e Sony Finance (che si occupa di assicurazioni e servizi finanziari). SCNC è per questo di vitale importanza non solo per la penetrazione di Sony nell'ambito della distribuzione della musica online, ma anche per l'e-commerce e l'on-line banking.

THE CORE TECHNOLOGY & NETWORK CO.: Neanche le unità dedite alla produzione di nastri magnetici sono sfuggite alla riorganizzazione di Idei, insieme a quelle impegnate nei semiconduttori e nello sviluppo di display piatti per monitor e televisori. Questa divisione ha lo scopo di ridurre i costi attraverso la standardizzazione dei componenti dei prodotti Sony e di affinare nello stesso tempo la capacità produttiva. Ciò faciliterà anche l'interazione tra più hardware e apparecchiature grazie al fatto che i prodotti Sony condivideranno molti componenti. Non ultimo il CELL, ma ci arriveremo dopo.

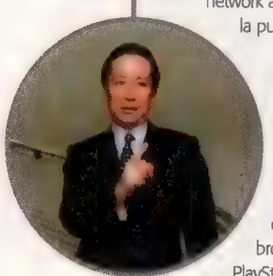
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT: Per quinta e ultima (solo nell'ordine della nostra esposizione) c'è l'immensamente remunerativa branca dedicata a PlayStation, l'unica a non aver affrontato un processo di riorganizzazione o fusione con altre sussidiarie del colosso nipponico. Idei ne ha spiegato la ragione asserendo che SCE incarna essa stessa il nuovo orientamento che ha intenzione di far abbracciare al resto della compagnia. Lo stesso Ken Kutaragi considera la divisione da lui guidata come il "modello" di riferimento su cui si basa l'intero processo di ristrutturazione: *"Idei parla di un nuovo paradigma per l'industria e di inventare una nuova Sony, e noi siamo il prototipo. Non potremmo mai esserlo se fossimo parte della grande Sony. Quella compagnia ha oltre 50 anni e vanta innumerabili impiegati. Potremmo smarrirci."*

La riorganizzazione delle divisioni elettroniche ha funzionato così bene che Idei ha ritenuto i tempi maturi per caricare anche il settore musicale e quello cinematografico (che avevano sempre operato come due entità indipendenti l'una dall'altra) sul treno della banda larga. Sony Music Entertainment era già stata messa in allarme dal traffico online di MP3, per questo motivo poter operare da vicino nel settore informatico è stato immediatamente riconosciuto come un beneficio. Aiutato dal fatto che Howard Stringer supervisiona sia Sony Pictures che le operazioni in america di Sony Music, Idei le ha unificate entrambe con la divisione musicale giapponese dando i natali a Sony Broadband Entertainment. Sony Pictures e Sony Music insieme, sommati i loro beni e proprietà, valgono 22 miliardi di dollari.

Nelle parole di Idei, Sony dovrà diventare un "organismo" in grado di imparare ed adattarsi a seconda "dell'ispirazione di pensatori indipendenti". La metafora dell'organismo vuole significare che come una forma di vita, così anche la nuova Sony cercherà di cambiare in base alle mutevoli condizioni del mercato. E la ristrutturazione serve proprio per consentire a questo organismo di poter sopravvivere più agevolmente. Ciononostante, il processo di metamorfosi di Sony non è immune da conflitti e divergenze interne. Durante un meeting per l'inaugurazione del Metreon di San Francisco, un complesso dedicato all'intrattenimento del valore di oltre 85 milioni di dollari, Kutaragi ha confessato che la gestione del cambiamento è resa più impegnativa dalla presenza di esponenti conservatori (riferendosi in particolare a chi si occupa di marketing) che rallenta i lavori dei "progressisti" (operanti nei settori nuovi come quello di PlayStation2 e del Vaio). I motivi della diffidenza sono di varia natura. Innanzitutto alcuni ritengono poco opportuno per Sony accollarsi i rischi derivanti da un deciso orientamento verso un nuovo ed ignoto mercato, soprattutto alla luce della severa recessione che il Giappone attraversa dal 1998. In secondo luogo la strategia di Idei prevede la stipulazione di alleanze con più partner affinché le mosse di Sony possano essere più efficaci, e il colosso nipponico è sempre stato famoso per la sua riluttanza alle collaborazioni. *"Il compito di Idei è reso molto più arduo di quello di Jack Welch della General Electric, tanto per fare un esempio, semplicemente perché Sony è Giapponese,"* ha dichiarato Howard Stringer. *"Il sistema*



politico ed economico del Giappone sta attraversando un periodo di forte pressione. Contemporaneamente Idei deve vedersela con le forze rivoluzionarie in seno a Sony. Il gruppo dedicato a PlayStation, per esempio, non si affida nemmeno al logo o al nome commerciale 'Sony'. Poi c'è Internet, la banda larga, la telefonia mobile. Potrei continuare. E' un compito incredibilmente complicato. E tutto procede talmente velocemente che nemmeno Idei è realmente a dirigere. Ma è l'unico che ha già tutto ben chiaro in mente". Che Idei conosca bene il territorio in cui si muove lo dimostra anche il rinnovamento d'immagine che ha apportato alla società, il differente modo di porsi nei confronti delle altre. Sotto la direzione di Morita e Ohga, Sony era una compagnia più arrogante e selvatica, che raramente accettava di cooperare con altri partner per lo sviluppo e la divulgazione di nuove tecnologie. Una delle poche eccezioni ebbe luogo durante gli anni '80, quando Sony realizzò il Compact Disc insieme a Philips. Molti anni dopo, Toshiba e Matsushita dovettero praticamente trascinare Sony nella coalizione di compagnie impegnate nella progettazione del DVD. Ora la situazione è drasticamente cambiata. Toshiba ha partecipato alla progettazione dell'Emotion Engine, il cuore operativo di PlayStation2. Al Comdex autunnale del '99, Idei ha annunciato accordi con Sun Microsystems per sviluppare nuovi protocolli per la gestione di un network domestico. Sony è alleata con Palm, famosa società americana responsabile dell'omonima serie di computer palmari, ed è impegnata dal settembre '99 in una grossa joint-venture con Cablevision per schierare un broadband network attraverso tutta l'area metropolitana di New York. Circa due anni fa sono stati investiti 100 milioni di dollari per sostenere nuove e promettenti iniziative private. La cifra è stata frazionata tra 25 compagnie impegnate nella produzione e gestione di media digitale. Una somma non rivelata è finita nell'affare TiVo, un'altra in azioni della General Media (assieme a SoftBank e NTT) e 8 milioni di dollari in ArrayComm, che ha una tecnologia per trasmettere segnali broadband attraverso i network aerei dei telefoni cellulari. E questa è soltanto la punta dell'iceberg.



PlayStation2 caput mundi

I motivi per i quali Sony punta con esuberanza sulla sua ultima creazione sono da ricercare nell'ottica centrista della new economy. Il vero piano per PlayStation2 è renderla il nodo centrale del network domestico da un alto e dall'altro una cellula di quello broadband disteso al di là delle pareti di casa. PlayStation2 come "centralina" di raccoglimento e smistamento dell'offerta online quindi, ma anche di produzione di contenuti "fatti in casa". Per assurgere a questo ruolo, la console dispone non a caso di svariate tipologie di connessione prima fra tutte quella destinata ad accogliere l'HDD. Sebbene non strettamente necessario per il gioco in rete, l'hard disk da 40GB si rivelerà indispensabile perché PS2 diventi contenitore al crocevia tra più forme d'intrattenimento e sia allo stesso tempo versatile tanto per quanto riguarda i videogiochi, quanto per ciò che concerne ogni altro tipo di svago legato al network (domestico e non). Attraverso le due porte USB e quella i.LINK, PS2 può già comunicare con una stampante, un telefonino, una videocamera, un microfono e così via, dando adito ad una molteplicità di impieghi non necessariamente connessi al videogioco strettamente inteso. Quando tutto questo avrà modo di esprimersi materialmente è ignoto così come ignoto è il livello di accoglienza che la massa riserverà a questa nuova ideologia applicativa del sistema di intrattenimento elettronico.

La ristrutturazione societaria, lo sviluppo e la successiva introduzione di una tecnologia non sono inoltre condizioni sufficienti perché questa attecchisca sul mercato. Prima c'è bisogno di un lento ed inesorabile processo di preparazione delle condizioni perché questa risulti gradita, destreggiandosi tra le insidie sempre in agguato della concorrenza. L'azione "unificatrice" intrapresa da Sony con la presidenza di Idei si compone di tappe che interessano in particolar modo America e Giappone, due mercati dall'importanza strategica notevolissima. Due campi d'azione, però, con infrastrutture dissimili, da cui l'esigenza di adottare tattiche distinte. Sony of Japan e la sua sussidiaria newyorkese Sony of America si sono adoperate sui due fronti opposti del mondo stringendo alleanze strategiche con partner "locali". Per quanto riguarda gli Stati Uniti, occorre innanzitutto porre in evidenza il presupposto alla base delle azioni della società nipponica. Negli USA non è consentito ad una entità straniera possedere interamente uno strumento mediatico di informazione o intrattenimento. La qual cosa rappresenta evidentemente una forte limitazione che fa di Sony un giocatore fuori casa rispetto al diretto antagonista Microsoft. Sony ha allora optato per l'assunzione del ruolo di partner strategico con la creazione di cellule operanti sul territorio e la stipulazione di alleanze con compagnie attive nel settore della comunicazione. Il 23 febbraio 2000 SOA e Sony Electronics hanno dato vita alla Broadband Services Company con lo scopo di gestire in maniera più efficace i propri interessi legati alla banda larga e di creare contenuti ed applicazioni per le nuove tecnologie. Importante sottolineare il fatto che anche Sony Music e Sony Pictures si sono impegnate a promuovere l'iniziativa. Il 13 marzo 2000, il presidente di Sony Pictures, John Calley, ha annunciato la creazione di una nuova unità interna alla divisione di cui è a capo finalizzata all'adeguamento della produzione alle nuove esigenze dell'intrattenimento digitale. Conseguenza di queste manovre è stata la creazione di 550 Digital Media Ventures, sussidiaria di Sony Broadband Entertainment che si prefigge lo scopo di creare un network che offrirà alle compagnie operanti nel settore dell'intrattenimento digitale l'accesso a risorse finanziarie, infrastrutture operative e supporto strategico necessari allo sviluppo di molteplici aree di applicazione della tecnologia digitale, dall'e-commerce al broadcasting passando per i servizi wireless. Appare evidente come la già vigorosa presenza di Sony negli USA stia agendo da forza catalizzatrice nell'ambito di un processo di rafforzamento sostenuto da veri e propri colossi locali grazie ai quali è stato possibile limitare gli impedimenti imposti a Sony in quanto organismo straniero. E per quanto riguarda la madre patria? Il 27 dicembre 2000 Sony ha dato il via ufficiale alle grandi manovre in vista dell'avvento del broadband con l'annuncio della riconversione di una vecchia joint venture con altre società giapponesi (All Planning Inc.) nel primo "Content Distribution Service Provider" (CDSP) nipponico. Rinominata "All Inc", la nuova joint venture è già operativa da circa un anno ed attualmente offre via cavo contenuti e servizi di vario genere a circa 1 milione di famiglie. Come sapranno bene i lettori più assidui, da quel lontano 27 dicembre ad oggi, Sony ha stretto un accordo dopo l'altro con i principali operatori giapponesi (NTT, Yahoo, So-Net eccetera), l'ultimo dei quali risale a febbraio e coinvolge nientemeno che Nifty di Fujitsu, il più grosso ISP nipponico (vedi **Playworld** del mese scorso).

A quanto pare Sony non è la sola a credere nelle potenzialità del "broadband entertainment". Lo dimostrano anche i titoli online-compatibili annunciati lo scorso febbraio dalle maggiori software house giapponesi come Namco, Sega, Capcom, Koei e soprattutto Squaresoft. La creazione del portale PlayOnline, in particolare, ha coinvolto società del calibro di Enix e Namco come fornitrici di contenuti e Yahoo Japan e Hewlett Packard come fornitrici di supporto tecnico. In base al patto stipulato fra HP e Square, quest'ultima si è impegnata ad acquistare dal primo un grosso quantitativo di NetServer LP1000 che costituiranno la spina dorsale del servizio PlayOnline.

Il futuro

PlayStation 2 è solo l'inizio, il primo tassello di un piano di sviluppo a lungo termine ben delineato nelle menti di Idei e Kutaragi. Del resto una compagnia che muove volumi di migliaia di miliardi inserita in un contesto altissimamente competitivo non può vivere alla giornata, ma al contrario deve avere sempre ben definiti davanti a sé i contorni del proprio orizzonte. *"Il dirigente ideale di Sony Corp. è una persona che immagina già come sarà la compagnia a dieci anni di distanza,"* afferma Ohga. E allora, come vede Idei la Sony da qui a dieci anni? Sulla base di quanto esposto sinora e degli annunci recenti possiamo solo provare a supporlo. Innanzitutto, perché il potenziale dei nuovi contenuti di tipo digitale possa esprimersi al meglio occorrerà rinnovare la tecnologia. Ken Kutaragi ha in mente proprio questo ed intende piantare un nuovo seme per cambiare alla radice la tecnologia del futuro. Egli è convinto che il PC come lo intendiamo oggi si rivelerà inadeguato nell'era del broadband. A suo modo di vedere i personal computer attuali sono affitti dai limiti di una tecnologia ancora legata al passato, un passato che non teneva in considerazione

Nobuyuki Idei co-chairman di Sony Corporation

Il professor Mario Tokoro è una delle menti responsabili del sistema operativo Aperios attualmente impiegato per la gestione del cane robot AIBO ed alcuni set-top box Sony.

So-net

l'avvento della banda larga. Kutaragi, invece, intende ripartire proprio da quest'ultima e PlayStation2 è stato il primo esperimento in questa direzione. Il passo successivo è noto ai lettori di **Super Console**. A seguito di un accordo siglato circa un anno fa, Sony, IBM e Toshiba parteciperanno allo sviluppo di una nuova tecnologia, un nuovo "supercomputer-on-a-chip" battezzato "Cell". Quest'ultimo nasce in netta opposizione alla "filosofia" alla base del PC, tanto che Kutaragi si è sbilanciato nel dichiarare che il loro lavoro porterà il primo vero rinnovamento dopo cinquant'anni di storia informatica, da quando cioè fu creato l'ENIAC. E non ha lesinato in spiegazioni. Già adesso i sistemi informatici adoperano strumenti di input ed output che si avvalgono delle alte prestazioni della luce (lettori di compact disc e di DVD) e l'arrivo delle fibre ottiche darà un'ulteriore spinta a questo tipo di tecnologia. Una volta che il cerchio basato su canali "ottici" sarà completato, Kutaragi è convinto che il PC non potrà fare a meno di manifestare la sua inadeguatezza. Per risolvere questo inconveniente, Sony e i suoi alleati sono lavoro per rendere tutti i vari elementi collegati tra loro operativi come una sola unità. Grazie alla tecnologia Cell, Kutaragi ha intenzione di creare processori in grado di collaborare vicendevolmente. Per riportare un esempio fatto direttamente dal visionario in persona, 1000 computer potrebbero funzionare come un unico server, diventare un organismo informatico senza limitazioni o colli di bottiglia. La strada per giungere ad un risultato del genere è tortuosa, ma proprio per questo la sfida è più inebriante. Abbiamo già fatto menzione del fatto che Sony si è lanciata in quest'avventura anche insieme ad IBM. Il perché è presto detto. Il supercomputer-on-a-chip non funzionerà come una comune CPU, dove quest'ultima comunica con la RAM e con la circuiteria circostante. Al contrario dovrà lavorare per mezzo di più cellule direttamente integrate con memoria e circuiti di comunicazione. Il luogo "fisico" dove verranno immagazzinati i dati sarà anche il centro delle operazioni, senza i superflui procedimenti dei computer attuali dove viaggi di bit tra resistori e memorie consumano tempo prezioso. Allo stato attuale IBM prevede di includere da 32 a 36 celle all'interno di un singolo chipset. Ogni cellula sarà settata con ogni probabilità su frequenze attorno al gigahertz. Le prestazioni complessive previste allo stato attuale stimano un solo Cell capace di processare un teraflops (equivalente a mille miliardi di calcoli in virgola mobile al secondo). Aggregando le performance di migliaia di Cell sarà possibile sfondare agilmente la soglia del petaflops (un milione di miliardi di calcoli in virgola mobile al secondo). Questa estrema compattezza permetterà di trarre massima efficienza da ogni singolo componente, ma una tecnologia così "densa" potrebbe soffrire degli effetti deleteri del calore sprigionato in fase di elaborazione. Ed è qui la collaborazione di Sony con IBM si dimostra ulteriormente essenziale. Grazie al know-how maturato dal gigante americano, il nuovo microchip verrà prodotto con le più avanzate tecnologie di fabbricazione, che prevedono, fra le altre cose, l'adozione del rame ed un processo produttivo a 0.10 micron (un millesimo di millimetro), smaltendo in questo modo gran parte delle difficoltà legate alla produzione di calore e conseguente surriscaldamento. Non solo, con questa tecnologia IBM spera di abbattere i costi di fabbricazione, diminuire le dimensioni dei server senza sacrificarne l'efficienza e ridurre il consumo energetico. Il Cell verrà progettato in un laboratorio di IBM in Austin, Texas, col sostegno di un investimento iniziale di 400 milioni di dollari. Kutaragi considera il complesso messo a disposizione da IBM alla stregua di una Mecca verso la quale orientare le attenzioni di tutti gli ingegneri che *"hanno il proponimento di cambiare il nostro futuro"*. E alla IBM sono in perfetta sintonia con il pensiero del presidente di SCEI: *"Siamo al lavoro per dare volto alla prossima era del computing, fornendo la tecnologia che porterà performance da computer e alta velocità di accesso ai network ad una vasta gamma di prodotti per l'elettronica di consumo,"* ha dichiarato John Kelly, vice presidente dell'IBM Technology Group.

Una tecnologia nuova comporta anche un software di gestione nuovo. I sistemi operativi attuali, infatti, concepiti per conformarsi alla tecnologia tradizionale, non vanno bene. Era pertanto inevitabile l'annuncio da parte delle tre società coinvolte nel progetto Cell dello sviluppo di un nuovo sistema operativo capace di sfruttare le peculiari capacità dell'ambiziosa tecnologia. Con questo nuovo SO (e software applicativo derivante) sarà possibile connettere una videocamera ad una TV, anche ai due poli opposti del mondo per inviare e raccogliere immagini in tempo reale, interscambiare canzoni tra lo stereo ed il proprio telefonino, o ancora collegare tra loro un frigorifero, un sistema per l'aria condizionata e il forno a microonde. Per la realizzazione del software, Idei si è affidato Mario Tokoro, un professore della Keio University animato da sempre dalla passione di creare una struttura in grado di processare dati in tempo reale tra più sottoinsiemi hardware. Già 10 anni fa Tokoro, insieme a Hiroaki Kitano (responsabile per l'IA di AIBO), realizzò il kernel di un sistema operativo sperimentale chiamato Aperios, un SO attualmente impiegato in applicazioni di scarsa diffusione (robotica e set-top box in particolare), ma che potrebbe essere alla base di quello previsto per il Cell. Come funziona? Immaginate di essere appena tornati a casa dopo una serata di lavoro. Sprofondati nella poltrona accendete il televisore e consultate l'offerta di film satellitari. Una volta selezionatone uno di vostro gradimento potete vederlo nel momento stesso del trasferimento, senza attendere lo stoccaggio totale o parziale dei dati. Tutto in real time. *"Oggi siamo costretti a downloadare la musica, ma non credo che l'idea alla base del download sia felice,"* ha dichiarato Idei. *"Una persona non scarica l'acqua, ma la compra direttamente in bottiglia. Allo stesso modo non si dovrebbe scaricare la musica, ma averla già a portata di mano. Questo è quello che noi abbiamo intenzione di fare"*. Aperios è inoltre capace servirsi autonomamente di qualsiasi elemento presente all'interno del network. Se un'applicazione ha bisogno di salvare dei dati, attraverso Aperios può indirizzarli facilmente su qualsiasi sistema di stoccaggio collegato al network. Grazie ad Aperios è anche possibile espandere il numero di fonti di informazioni a cui attingere contemporaneamente. Ad esempio, se si sta guardando un film e ci si sta chiedendo dove si sia già visto uno degli attori, si potrebbe mettere in pausa la riproduzione ed avviare una veloce ricerca sul web, magari usando la stessa foto dell'attore estrapolata da una scena del film se non se ne rammenta il nome. E ancora. Se mentre si vede il film si desidera dare un'occhiata al bambino che dorme nella sua stanzetta sarà possibile pigiare un bottone del telecomando per avere in un picture in picture su schermo l'immagine della stanza trasmessa da una videocamera o dall'occhio digitale di un AIBO babysitter. Un'altra caratteristica interessante di Aperios è la sua flessibilità. Se si introduce all'interno del network qualcosa che ha due anni in più rispetto al resto del sistema, Aperios individua le caratteristiche nuove di cui è sprovvisto e auto-aggioma tutto il network in modo tale che anche i "vecchi" componenti possano sfruttare le nuove caratteristiche.

Nonostante in questa sede si sia parlato della visione di Sony dell'home network, non saremo obbligati ad acquistare unicamente i suoi elettrodomestici per crearne uno. La società nipponica ha infatti sottoscritto accordi con case come Grundig AG, Hitachi Ltd., Matsushita Electric Industrial Co. (Panasonic), Royal Philips Electronics, Sharp Corporation, Thomson Multimedia ed ovviamente Toshiba Corporation, ognuna delle quali evidentemente interessata a rendere i suoi prodotti futuri compatibili con il network che Sony ha in mente di realizzare. Per dirla tutta, anche Microsoft ha intenzione di realizzare qualcosa di molto simile con i suoi progetti Mira e Freestyle (vedi **Outerworlds** di febbraio) pertanto si sente già odore di battaglia. Una battaglia che non mancheremo di raccontare nei mesi o negli anni che ci separano dal giorno in cui per entrare in casa basterà dire alla porta "apri, sono io".

APERIOS

Trecision: sviluppare videogiochi in Italia

Situata in quel di Rapallo (Genova), Trecision è la più importante realtà italiana nello sviluppo di videogiochi. Super Console, rispolverando un pizzico di patriottismo da pre-mondiale, è lieta di presentare ai suoi lettori uno speciale su questa software house. Pilotati dalle parole di Massimiliano Sacchi, direttore vendite e marketing Trecision, addentriamoci nei poco battuti lidi digitali di casa nostra...

L'apprendista sviluppatore

Super Console: Cominciamo con un briciolo di storia. Quando nasce Trecision? Qual è la "visione" che ha portato alla sua fondazione? Che cosa ha realizzato in questi anni?

Massimiliano Sacchi: Trecision nasce nel 1991. La missione iniziale era quella di divertirsi, lavorando in un settore del quale i fondatori erano appassionati. Videogiocatori, innanzitutto, in particolare, amanti delle avventure. Per questo, Trecision comincia come team di sviluppo nell'intento di creare questo genere di giochi. A partire dal '97, però, il mercato delle avventure si è ristretto, ed il fatto che le console siano diventate più potenti, ha spostato l'attenzione dei giocatori verso titoli d'azione e sportivi, dove la grafica vanta sicuramente un impatto maggiore. Trecision ha deciso di iniziare lo sviluppo di altri prodotti, non prima però di aver vinto numerosi premi a livello internazionale con l'avventura **Nightlong: Union City Conspiracy** (1998, PC e Amiga), che è stata "Gioco dell'anno" in Olanda e accolta in maniera entusiastica negli USA. La cosa ha cementato i rapporti di Trecision con altre società: infatti, in passato abbiamo lavorato con aziende quali Koei per la distribuzione di alcuni titoli in Asia, con Microprose, con Sony... Un'ottima serie di collaborazioni che hanno portato i nostri titoli sul mercato internazionale. In tutto, abbiamo sviluppato 15 titoli. La Trecision originaria ne ha sviluppati sette, ai quali si sono aggiunti i giochi sviluppati da altre società che sono state da noi acquistate nel corso del 2000, cioè MotherBrain Entertainment di Milano e PixelStorm Game di Napoli. PixelStorm è stata la prima società in Italia a sviluppare per PlayStation (**Puma Street Soccer**, **Chris Kamara's Street Soccer**). Era una realtà valida nel panorama italiano che si era resa conto che non poteva continuare a resistere da sola "da piccola", ed ha accettato di ottimo grado la fusione con Trecision e di mettere in comune personale e know how. Trecision conta circa 40 dipendenti. Sviluppa per PlayStation, PlayStation2, Game Boy Advance, lavora sui PC e su piattaforma wireless.

SC: Quali sono i criteri in base ai quali selezionate il personale? Quale consiglio daresti ad una persona interessata a lavorare nel mondo dei videogiochi?

MS: Dipende dal ruolo. Diciamo che, nel caso di un grafico, è necessario conoscere alcuni linguaggi di programmazione o quantomeno alcuni pacchetti applicativi. Non è necessaria l'esperienza specifica nel settore dei videogiochi, anche perché in Italia è difficile trovare persone che abbiano esperienza in tale campo. Noi abbiamo anche del personale estero, ad esempio, Rick Gusch, il nostro supervisore per quanto riguarda il game design. Ha lavorato in Westwood otto anni, quindi ha un esperienza che lo rende assolutamente insostituibile. Per quanto riguarda i programmatori, come dicevo prima, è molto importante la conoscenza di linguaggi di programmazione e di pacchetti software. Da un punto di vista pratico, è molto importante rendersi conto che realizzare un videogioco è molto differente rispetto a realizzare un altro tipo di software. Per quanto riguarda la posizione del game designer, che probabilmente è l'aspirazione segreta di metà dei lettori della vostra rivista, bisogna avere tre qualità: spirito critico, fortuna e passione. Non basta guardare un gioco e dire: "Bello, vorrei farne anch'io uno così". No, bisogna avere il coraggio di prendere **Super Mario** e analizzarlo alla ricerca di elementi migliorabili. Bisogna esercitare uno spirito critico costruttivo, dire cosa non va, perché non va, e bisogna essere molto critici verso le proprie idee, perché immaginare il gioco più bello del mondo è fin troppo facile, ma la creazione è un lavoro di squadra con grafici e programmatori che, passo dopo passo, ti comunicano cosa è possibile realizzare e cosa no. E, soprattutto, è necessario avere molta fortuna, perché ci saranno probabilmente solo quattro società italiane che possono permettersi di assumere e pagare un game designer. Così come è necessaria molta passione, proprio perché la

Massimiliano Sacchi, direttore vendite e marketing Trecision

figura del game designer richiede meno competenze. Non esiste un attestato che dice: "Io posso fare il game designer". Devi avere la costanza di proporti anche per anni. Io ho cominciato all'età di 18 anni. Contattai via lettera (non si parlava ancora di e-mail!) società in tutto il mondo. Ovviamente mi hanno rifiutato. Conservo ancora le lettere di rifiuto di Empire, di Capcom e numerose altre case. Sono tutte esperienze che, lì per lì, ti lasciano un po' di delusione addosso ma, se si persevera, si può riuscire ad arrivare da qualche parte.

SC: Tu hai detto che esiste solo una manciata di realtà produttive italiane. Per farsi le ossa è forse meglio puntare direttamente all'estero?
MS: Puntare all'estero può essere molto interessante, soprattutto se si considera che esistono molti team di sviluppo che hanno delle posizioni aperte come game tester. È un lavoro molto duro, pagato poco e male, e molto spesso si tratta di trasferirsi in Inghilterra, dove il costo della vita è alto. Bisogna tenere conto di dover passare anche 14 ore al giorno davanti ad uno schermo, non tanto a giocare, quanto a tentare le cose più assurde sempre con il medesimo videogioco. Però, se si è in grado di fare il lavoro coscienziosamente, nel giro di un anno è possibile passare ad una posizione quale level designer, oppure game designer. Comunque, come si suol dire, si mette un piede nella porta, e se si è in gamba, non si esce più dal mondo della produzione dei videogiochi. In fin dei conti, se uno vuol provare a lavorare all'estero, è un buon inizio.

SC: Come hai detto prima, nel vostro staff sono presenti anche dei componenti stranieri. Come siete riusciti ad attirarli in Italia?
MS: Abbiamo quattro componenti stranieri. Includendo uno dei nostri programmatori più validi, Luigi Fumero, direi cinque, perché ha lavorato tre anni in Codemasters a Londra, ma ha giudicato i nostri progetti particolarmente validi ed ha accettato di tornare in Italia. Diverso è il caso di Rick Gush. Aveva giocato ad alcune avventure di Trecision, gli erano piaciute, ed era entrato in contatto con noi parecchi anni fa. Il nostro amministratore delegato Pietro Montelatici, aveva tenuto i contatti con Rick, e quando Trecision è cresciuta, in seguito all'acquisizione delle altre due società e puntando ad una visione strategica differente rispetto al passato, abbiamo fatto sapere a Gush quali erano i nostri progetti. Noi gli abbiamo scritto pensando più di fare un atto di cortesia che altro, ma Rick si è dichiarato entusiasta. Non è da tutti lasciare Westwood, Electronic Arts e Las Vegas per venire qua a Rapallo. Ci siamo reputati molto fortunati. Luise Barnett, invece, è la nostra business developement manager ed è australiana. Per parecchi anni ha lavorato nella City di Londra nel settore finanziario, da tempo si era trasferita in Italia, proprio qui in Liguria, e stavamo cercando una persona con un livello professionale particolarmente elevato, così le nostre strade si sono incrociate. Laura Dragomirescu, rumena, è qui da un anno ed è perfetta nel curare le pubbliche relazioni in maniera piuttosto indipendente, capace di relazionarsi con la stampa specializzata, formata da appassionati che parlano ad appassionati. Inoltre, di sicuro le ha giovato la sua passata esperienza nel settore del marketing e dell'advertising per importanti realtà multinazionali.

SC: Perché la vostra sede è proprio a Rapallo e non nella "classica" Milano? Qualità della vita?
MS: Il primo motivo, fondamentale, è che i fondatori sono di Rapallo (*sorride*). Il secondo, perché Rapallo offre uno stile di vita differente e molto rilassato (se avessimo 60 anni direi qualità della vita). Soprattutto d'inverno, c'è gente che qui si taglierebbe le vene uscendo la sera: volendo un po' scherzare, si può dire che nel week-end la cittadina si riempie di gente... età media 82-83 anni. Però, tornando seri, c'è da dire che Genova si trova a 20 minuti scarsi, è un posto molto tranquillo e il costo della vita, tutto sommato, è inferiore rispetto a Milano. Finora nessuno si è lamentato di Rapallo, anzi, la scelta si è rivelata piuttosto vincente. Inoltre, è vero che siamo un po' fuori dal comprensorio milanese, che racchiude un po' tutti i publisher, però è anche vero che chi è venuto a trovarci è rimasto molto colpito dall'ambiente, dalla zona dove siamo. Non capita a tutti, nella pausa pranzo, di fare 50 metri e ritrovarsi in spiaggia. O, magari, per trovare l'ispirazione, di poter andare sul lungomare, invece di restare nel tuo tetro bugigattolo a pensare a come sbloccare una determinata situazione.

La situazione italiana

SC: Come vedi il panorama dello sviluppo in Italia? Oltre a voi, quali realtà degne di nota conosci?
MS: Milestone la conoscono tutti (**Screamer**, **Superbike**). Esiste, come noi, da oltre un decennio. Ha prodotto ottimi giochi, dallo standard qualitativo molto elevato, forse non sempre premiati dal mercato. Scelta fatta da Milestone, comunque, che si è sempre distinto come team di sviluppo dalle caratteristiche tecniche eccezionali. Ubi Studios è formato da componenti italiani, ma l'azienda non nasce in Italia. Massimo rispetto a tutte le persone che ci lavorano, ma non riesco a vederlo come una realtà interamente italiana. Probabilmente, senza Ubi Soft in Francia, non sarebbe mai nata. Nel panorama delle software house nostrane si potrebbe far entrare anche qualche team di sviluppo giovane che sta cercando di farsi le ossa. Non faccio nomi perché ho paura di dimenticare qualcuno, ma qualcosa, effettivamente, si sta muovendo.

Laura Dragomirescu si occupa di pubbliche relazioni presso Trecision.

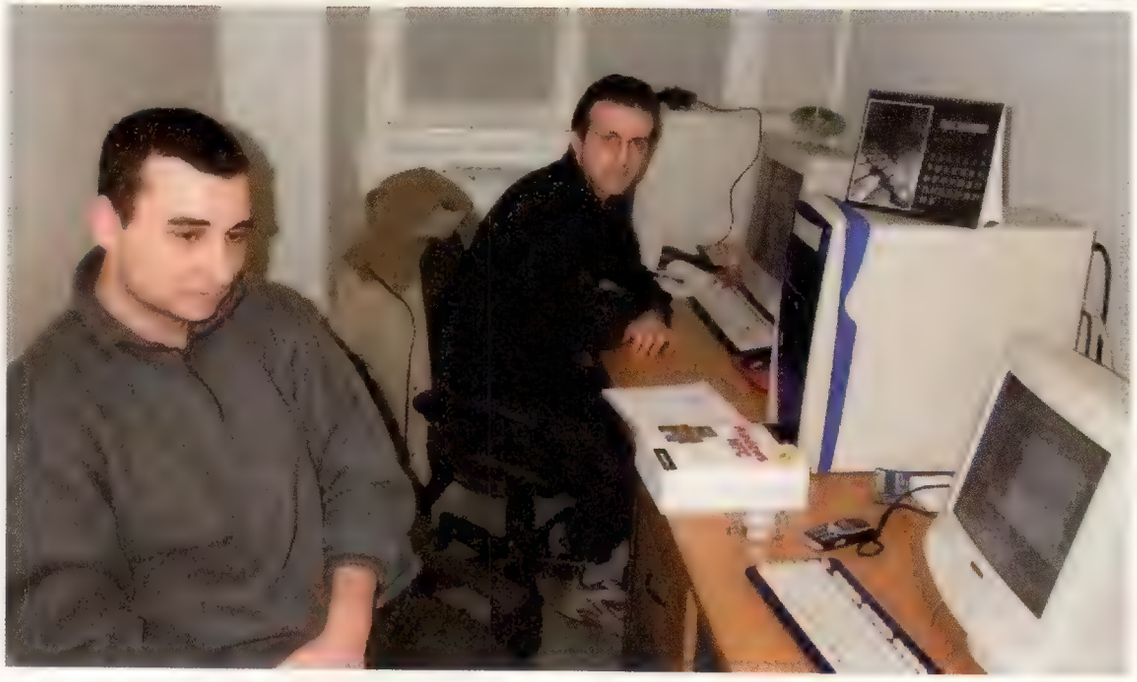
SC: Come si colloca, in questo contesto, il vostro programma Launch Pad?
MS: Launch Pad nasce con la volontà di supportare i nuovi team di sviluppo, che spesso commettono degli errori dettati dall'inesperienza e, lo sottolineo, dall'arroganza, dalla presunzione. Mi è successo di incontrare persone che sono molto in gamba, potrebbero fare delle cose egregie, ma non riescono a farle perché pensano di essere gli unici depositari del sapere. Questi sono errori clamorosi. Launch Pad vuole evitare questi errori, fornire supporto tecnico ai team giovani, fornirli di consulenza "aziendale" in modo tale che la struttura di questi team possa essere gestita nella migliore maniera possibile. È presente anche un supporto commerciale molto forte, che consiste nella ricerca degli editori che possano portare sugli scaffali il gioco sviluppato. Le esperienze avute con Launch Pad fin'ora sono state poche, perché siamo stati molto selettivi. Per ora abbiamo avuto delle buone collaborazioni, che non hanno ancora condotto alla firma di un contratto, anche per situazioni abbastanza scomode per il mercato della produzione. Sto alludendo in particolare al mercato Game Boy Advance, dove alcuni team si sono gettati con entusiasmo nella mischia, ma non si sono resi conto che lo schema di royalties di Nintendo era troppo esoso. Per questo, gli editori non investono, se non su titoli già conclamati o su licenza. Quindi, anche prodotti ottimi, ma che non siano i **Mario** della situazione, i **Quake** della situazione, sono messi nel cassetto. Le cose dovrebbero cambiare molto presto. Ci aspettiamo un annuncio per il prossimo E3 losangelino.

SC: Cosa pensi dell'industria del videogioco in Italia nel suo complesso, non solo software house, ma anche produttori, mercato...
MS: Vi sono alcuni distinguo da fare. Per anni si è detto che la distribuzione sarebbe diventata online, ma a me risulta che i distributori continuino ad esistere e stare bene. Non credo che il loro livello di business sia minacciato, per lo meno per altri cinque anni. Il mercato della distribuzione sta facendo bene e secondo me è in crescita, a parte alcune eccezioni di cui è meglio non fare i nomi, per non fare cattiva pubblicità. Editori, in Italia, non ce ne sono, di fatto. A parte alcune società che, di quando in quando, pubblicano sotto la propria etichetta dei titoli. Ma queste non hanno un modello di business realmente improntato all'edizione, non sono a tutti gli effetti dei publisher. Secondo me è un grave errore, perché se veramente il mercato futuro della distribuzione cambierà, sarà difficile adeguarsi e potrebbe essere

molto più valido avere in piedi una società di produzione, in modo da poter, ora diversificare il business e domani restare in piedi con un bilancio positivo.

SC: Quindi, per il momento, è ancora necessario riferirsi a publisher esteri? Come è nata la vostra collaborazione con la francese Cryo?
MS: Nel 99,99% dei casi si. Cryo è l'editore estero di **Zidane Football Generation**. Il processo di gestazione è stato piuttosto lungo, perché siamo partiti avvicinandoci a Cryo nel '98. Per due anni ci siamo tenuti in contatto ed abbiamo mostrato i titoli ai quali stavamo lavorando (giochi di calcio) ed abbiamo sempre ricevuto una buona accoglienza, ma Cryo non voleva entrare in questo campo senza una licenza. Poi, finalmente, siamo stati contattati nel mese di ottobre del 2000. L'incontro avvenne allo SMAU, ad un tavolino di un bar, e nel giro di 40 minuti raggiungemmo l'accordo. Noi ci presentammo con un portatile ed una demo di un gioco di calcio che oggi potremmo dire deludente, ma all'epoca valido. Quella demo bruttina si è poi evoluta in maniera tale da diventare un gioco di calcio, il cui nome in codice è *Trampolino*. Questo perché doveva essere il gioco da cui spiccare il salto per raggiunger vette più alte. *Trampolino* ha ottenuto un successo strepitoso. È stato venduto in tutti i paesi europei e, non posso dire come, ma verrà distribuito in milioni di copie da Ubi Soft. Una demo che era un brutto anatroccolo è diventato un cigno forse non bellissimo, ma che vola molto bene. È un titolo molto solido, dall'estetica forse poco evoluta, ma dalla giocabilità molto buona. Lo hanno visto e lo hanno preso per alcune operazioni... diciamo di marketing. Mancano tante finezze che ha **FIFA**, manca la magia di **Winning Eleven**, ma Ubi Soft, tra 15 titoli, per la sua operazione ha scelto il nostro.

SC: È ancora possibile riuscire ad ottenere profitti sufficienti in un campo così competitivo?
MS: Certamente, perché altrimenti non saremmo qui. Anche perché, in questo campo, non ti rivolgi solo al mercato italiano. **Zidane Generation Soccer** verrà distribuito in tutto il mondo, **Puma Street Soccer** era arrivato fino in Cina (mai ce lo saremmo immaginati). Con alcuni prodotti realizzati in maniera molto accorta, è possibile anche avere profitti sul mercato nazionale, ma sono casi molto sporadici e spesso si tratta di operazioni di marketing ben fatte piuttosto che prodotti di ottimo livello. Per rientrare nei costi di una produzione più "seria" è necessario rivolgersi al mercato internazionale, perché quello interno non basta. Il mercato italiano, infatti, non figura tra i più grandi del mondo: è il quarto d'Europa e può garantire buoni profitti solo se accoppiato ad altri mercati.



Scooty Races

Formato: PlayStation2 **Data di uscita:** Entro il 2002

Il giocatore potrà scegliere tra sei personaggi psicolabili e otto modelli di scooter. Sono previsti anche numerosi bonus da sbloccare, tra cui decalcomanie da applicare alla carrozzeria del proprio bolide.

Attuale progetto di "punta" di Trecison, insieme a **Zidane Football Generation**, **Scooty Races**, forte di una componente audiovisiva da cartoon, aspira a trasmettere la frenesia di una pazza corsa in scooter. Il titolo prevede cinque diverse modalità di gioco (i cui contenuti sono ancora in fase di studio), da affrontare in successione nel caso si selezioni il Challenge Mode. Oltre alla classica gara per il podio contro altri cinque flippati centauri, l'aspirante motard da strapazzo avrà il suo da fare cercando di acciuffare nel più breve tempo possibile un aeroplano telecomandato, oppure collezionando il maggior numero di cristalli sparsi nell'area di gioco, o ancora raccogliendo una determinata sequenza di quest'ultimi o rintracciando l'unico avversario che ne è in possesso e impadronirsene. Federico Fasce, game designer nonché "ideatore" di **Scooty Races**, ha evidenziato proprio nel level design una delle maggiori difficoltà nella creazione di un gioco di questo tipo. La necessità di offrire al giocatore la possibilità di adottare una condotta di guida svincolata da un preciso tracciato, ma allo stesso tempo non dispersiva, è la grossa sfida che, a partire dagli schizzi su carta millimetrata presenti nel suo ufficio, fino alle fasi di testing prima dell'uscita del titolo, accompagnerà tutto lo sviluppo del gioco. **Scooty Races** si presenta come un gioco estremamente frenetico, dove, più che la tendenza ad una guida pulita, è istigato l'istinto alla derapata che si nasconde in chiunque abbia cavalcato una due ruote, offrendo un sistema di controllo che, già nella versione testata (poco più di un alfa, a detta di Trecision), si presenta intuitivo ed efficace. I tasti dorsali del DualShock2, infatti, vengono utilizzati per dosare accelerazione e freno, mentre la leva sinistra è deputata al controllo della direzione, e la destra ad eseguire semplici attacchi ai danni degli avversari (un po' come in **SSX**). Modello di guida arcade, quindi, ma dotato anche di una certa profondità, in particolare per quanto riguarda l'utilizzo del freno: a garanzia di una dinamica realistica (adattata allo spirito cartoonesco del titolo), c'è da dire che la fisica del gioco è stata affidata a Ivan Del Duca, ex Milestone nonché programmatore per la serie **Superbike**. Già allo stato attuale, **Scooty Races** si presenta molto veloce, con un fluido aggiornamento ancorato ai 60 quadri al secondo (in doppio, purtroppo, oltre allo schermo si dimezza anche il frame rate). Un buon uso del cel-shading e divertenti accostamenti cromatici, non fanno gridare al miracolo tecnologico, ma donano alla componente estetica un'atmosfera molto solare. Atmosfera estremamente enfatizzata dalla colonna sonora ska-core, particolarmente coinvolgente, per lo meno ad un primo ascolto. A questo proposito, è forte l'impulso di proporre un parallelo. Solitamente, anche chi non è appassionato di ska, ad un primo impatto trova il genere coinvolgente, e non riesce a fare a meno di ballare. Spesso, però, la ripetitività insita nel suo ritmo, alla lunga risulta un po' stuccante. Il dubbio che **Scooty Races** sia accomunato a questo genere musicale non solo per motivi di soundtrack si insinua, ma rimandiamo alla prova di una versione definitiva i giudizi in merito a longevità e la profondità del prodotto.

*A **Super Console** resta il rammarico di aver incontrato a tour ultimato ed in maniera un po' troppo fugace Federico Fasce, game designer e "creatore" di **Scooty**.*

SC: Quali sono i punti di forza di *Scooty Races*?
MS: Struttura di gioco e originalità. Struttura di gioco perché è un miscuglio di idee, è una sorta di patchwork di fantasia, di cosa potresti fare con uno scooter se non avessi regole, se non ti facessi male, se avessi degli amici con cui giocare, con cui divertirti. In alcuni punti somiglia a **Crazy Taxi**, in altri a **Mario Kart**, in altri ancora addirittura a **Quake**, anche se non si utilizzano armi. La grafica ha un fortissimo impatto, ma la giocabilità ha un impatto ancora più forte. Il gioco è divertente, ci sono delle modalità molto particolari, che non si trovano in nessun altro gioco di guida.

SC: A quali altri titoli vi siete ispirati? Dato il cel-shading, viene subito da pensare a *Jet Set Radio*, mentre come tipo di gioco, oltre a quelli citati, torna alla mente *Radikal Bikers* (coin-op Gaelco con centauri consegnatori di pizze).
MS: Jet Set Radio è stato sicuramente fonte d'ispirazione. Come punto di forza non ho citato la parte cosmetica, perché, con le macchine di oggi, tutti sono in grado di realizzare della buona grafica (mi perdoni il reparto grafico di **Scooty**, che vi ha dispensato molta fantasia). La ricchezza grafica di **Scooty** non è solo merito di PlayStation2 o di altre macchine, ma è frutto di una creatività che è stata splendidamente messa in pratica da chi ci lavora. Parlando di **Radikal Bikers**, a mio avviso, il nostro gioco è migliore. **Radikal Bikers** non è niente male, sebbene vecchio di qualche anno, ma il nostro è parecchio più divertente e originale. Penso che in pochi altri giochi capiti di dover inseguire un aereo telecomandato nel tentativo di acciuffarlo, di fare incredibili acrobazie...

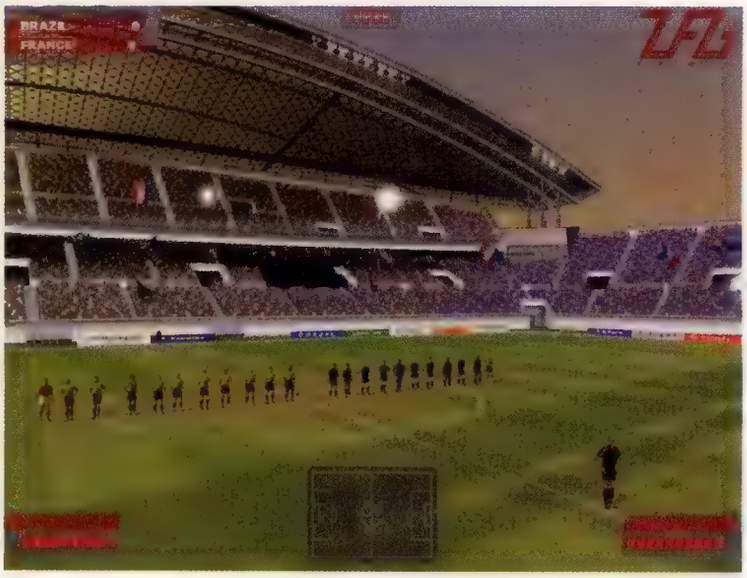
SC: Com'è il modello di guida? Totalmente arcade o è sottesa un briciolo di impostazione delle traiettorie nell'affrontare le curve?
MS: Il modello di guida non sarà tipicamente arcade, del tipo: "vai a manetta - destra - sinistra, e basta". Ci saranno acrobazie, trucchi, un sistema di frenata molto particolare. Già ora, che è in versione alfa, è molto appagante, ti rendi conto che ci vuole del tempo per diventare un campione sullo scooter.

SC: I controller tradizionali sono adatti al tipo di gioco? La vostra creatività non è forse stata bloccata dalla mancanza di periferiche alternative (un bel manubrio)?
MS: È vero che, in certi giochi, le periferiche aumentano il divertimento. Penso a qualunque gioco bemani o di danza. Però **Tetris**, indipendentemente dalla periferica, è un capolavoro. Le periferiche possono solleticare la creatività, ma un gioco deve essere valido a prescindere. Non è necessario imitare in tutto e per tutto la realtà anche tramite le periferiche. La periferica più immersiva che anni fa si sperimentava, la realtà virtuale, è stata stroncata dal mercato e dai giocatori.

SC: *Scooty Races* avrà una colonna sonora ska-core. C'entra qualcosa il fatto che ultimamente siano alla ribalta i limitrofi Meganoidi (genovesi)? Influenze musical-territoriali?
MS: La colonna sonora è bellissima. Effettivamente il nostro responsabile del settore musicale ha delle ottime conoscenze nel settore musicale. Saranno presenti diverse band reali che forniranno la musica di gioco, ma per ora non possiamo fare nomi (*tra una partita di prova e l'altra, SC ha avuto modo di sentire un pezzo che pareva degli Shandon, così come ha potuto riconoscere lo stile di altri gruppi ska piuttosto famosi - ndr*).

Zidane Football Generation

Formato: PlayStation2, PC **Data di uscita:** 2002, possibilmente entro i Mondiali.



Daniele Antona e Stefano Prosperi, rispettivamente designer e programmatore di ***Zidane Football Generation****.*

Poiché Cryo ha posto un esplicito veto sul titolo, Trecision non ha potuto mostrare **Zidane Football Generation**, ma solo offrire una manciata di screenshot ed una chiacchierata con alcuni dei programmatori che vi stanno lavorando. Fonti non ufficiali molto vicine a **Super Console**, comunque, hanno confidato le prime impressioni sul gioco. Sembra che l'intelligenza artificiale dei giocatori, in particolare la loro reattività, sia ancora piuttosto grezza. Questo è stato confermato anche dai programmatori, che hanno spiegato che le routine di IA sono pronte, ma ancora da calibrare "sul campo". Dal punto di vista tecnico, invece, pare che la grafica si attesti a buoni livelli, sfiorando l'eccellenza per quanto riguarda la realizzazione degli stadi, curati nei minimi dettagli. Stefano Ricciardi, lead artist Trecision, ha spiegato che, visivamente, il titolo prende ispirazione dal meglio dei capisaldi del genere: **Winning Eleven**, **FIFA** e **TIF2**. Il primo, preso a modello per la "personalità" della componente cosmetica, caratterizzata da un suo stile facilmente identificabile. Il titolo EA, invece, riecheggiato nella spettacolarità, in particolare per le scene a gioco fermo. Infine, **This is Football 2** ha offerto ottimi spunti innovativi nella modellazione dei giocatori e degli stadi. Per un commento diretto sull'effettiva giocabilità e solidità del titolo, rimandiamo ad una prova diretta in occasione della presentazione ufficiale, che non dovrebbe tardare ancora di molto.

SC: Caratteristiche salienti e punti di forza di *Zidane Football Generation*?
MS: Giocabilità. Grafica. La presenza di Zidane. Purtroppo, non possiamo ancora far vedere alla stampa il gioco. La fisica è eccellente, l'intelligenza artificiale, anche se è ancora da tarare, è molto buona.

SC: Parliamo dei paradigmi del genere. Dove si colloca tra *Winning Eleven* e *FIFA*?
MS: Molto più simile al titolo Konami, anche se siamo consapevoli del fatto che, per arrivare ai livelli di **Pro Evolution Soccer**, avremmo avuto bisogno di tempi di sviluppo un po' più lunghi. Resta comunque un gran bel titolo.

SC: Il solo nome di Beckham non è riuscito a trascinare le vendite del gioco a lui dedicato (*David Beckham Soccer*). Quanto è importante un testimonial di rilievo?
MS: Avere una licenza è importante? Un giocatore appassionato risponderebbe sicuramente di no. Lo stesso vale anche per il cinema, per la TV, per tutto. Ti faccio un esempio. Io mi sono divertito con **Quake**, e non credo che mi sarei divertito di più se si fosse chiamato "Rambo contro tutti" o se il protagonista fosse stato Bruce Willis. Non è importante, il divertimento prescinde dalle licenze. Ma quando si cerca di arrivare ad una massificazione del mercato, l'unico modo per colpire chi non è un appassionato di videogiochi è fare in modo che "l'acquirente potenziale" (triste termine di marketing) riconosca immediatamente il marchio che è sul gioco e lo colleghi alla sua esperienza. Le licenze fanno sicuramente comodo ai videogiochi perché potenzialmente ampliano il mercato, ma non sono sempre una cosa positiva. Quando un produttore prende un'ottima licenza solo per attirare in maniera piuttosto "illecita" il consumatore, non va bene. Un tempo, se si aveva 100 per un prodotto, 50 andavano per lo sviluppo e 50 per la promozione. Ora, può capitare che 20 sia speso per lo sviluppo, 40 per la licenza e 40 per la promozione. In questo caso, il rapporto è completamente sballato, a scapito del videogioco e dell'utenza.

The Watchmaker

Formato: PC **Data di uscita:** Disponibile

Uscito in Italia per PC quest'estate, **The Watchmaker** è un gioco espressamente pensato per la nicchia degli avventurieri "tradizionalisti", soffocati dalla supremazia degli action game sui loro amati rovelli digitali. Il titolo offre uno stile di gioco classico, ma non scevro da un certo grado di sperimentazione: il giocatore, infatti, si troverà a dover controllare due personaggi (Darrel Boone, "detective dell'incubo" alla *Dylan Dog*, e Victoria Conroy, affermato avvocato), potendo passare in ogni momento al comando dell'uno o dell'altro. Una trama estremamente misteriosa (tanto per continuare i riferimenti fumettistici), unita ad una difficoltà superiore alla media del genere, hanno attirato sul gioco l'attenzione di tutti i fanatici del "punta e clicca" sparsi per il mondo.

SC: C'è ancora spazio per il genere delle avventure "classiche"?

MS: Sì. Lo dimostra il fatto che il titolo sia stato distribuito con un certo successo in numerosi paesi, e il 15 maggio debutterà negli Stati Uniti per Got Game. Got Game ha visto il gioco e lo ha preso al volo, perché è stato accolto in maniera entusiastica. Abbiamo ricevuto e-mail da centinaia di giocatori americani che hanno visto la demo e sono rimasti deliziati. Il mercato dei giochi di avventura è molto ristretto, non si fanno più i numeri di una volta, però c'è ancora lo spazio per titoli validi. Got Game aveva già grosse speranze per il nostro prodotto ma, dopo aver visto l'accoglienza che ha ricevuto sui siti specializzati e da parte dei consumatori che stanno aspettando il gioco, non sta più nella pelle.

SC: Avete avuto problemi di localizzazione? Affidata a chi?

MS: Non abbiamo avuto problemi, perché non abbiamo pensato ad un prodotto esclusivo per il mercato italiano, e quindi non ci siamo trovati nella necessità di dover investire successivamente per gli altri mercati. Abbiamo realizzato un prodotto aperto, che può essere localizzato in altre lingue con grande facilità. Lo stesso facciamo quando presentiamo un titolo per console: non pensiamo solo alla versione PAL, ma anche alla NTSC, in modo tale che la conversione possa essere fatta in tempi molto brevi. La localizzazione è affidata direttamente ai distributori, noi gli forniamo una sorta di pacchetto che viene utilizzato per modificare sia il sonoro che il testo su schermo.

Kien

Formato: Game Boy Advance **Data di uscita:** TBA

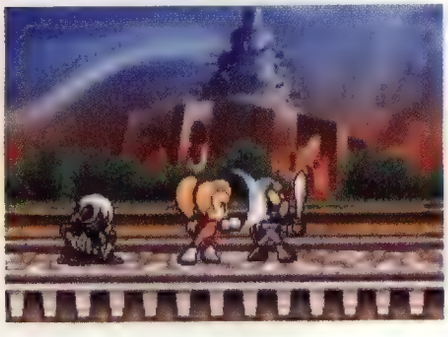
Super Console ha avuto modo di perdere alcune diottrie sullo schermo di GBA provando brevemente **Kien**. Il livello visionato, esteticamente alquanto gradevole, ha un look piacevolmente retrò, con elementi fantasy uniti ad una conformazione delle piattaforme che ricorda vagamente **Turrican** (lacrimuccia). Nei panni di un guerriero o della sua controparte femminile (differenti, però, per caratteristiche e tipologia di attacco), il giocatore si fa strada a colpi di fendenti in territori infestati da nemici. A fronte di un sistema di combattimento che pare estremamente lineare, **Kien**, però, presenterà un sistema di evoluzione dei personaggi per certi versi simile a quanto visto in numerosi action RPG.

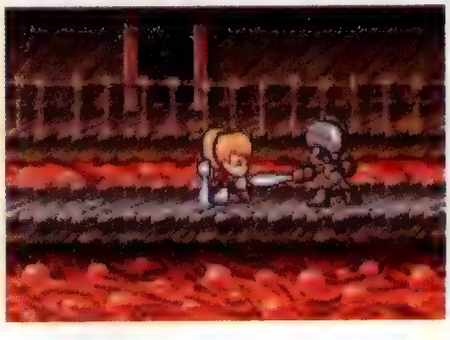
SC: Descrivici bravement *Kien*.

MS: Kien è uno dei prodotti nati sotto la struttura di Launch Pad. Sviluppato da una validissima società di Bari, PM Studios. I membri di questo team sono molto in gamba, hanno le abilità, anche aziendali, per restare a lungo in questo mercato. **Kien** ha una struttura che ricorda molto i classici della Capcom, vanta alcuni elementi RPG, e tecnicamente è fatto molto bene.

SC: Cosa ne pensi del Game Boy Advance?

MS: Come giocatore, ne sono entusiasta. Peccato per la scarsa illuminazione dello schermo, cui, pare, verrà posto rimedio. Ma ha dei difetti. Il software costa troppo: se, a 50 euro, la gente preferisce comprare un titolo PS2, non gli si può dare torto (a parte eccezioni per l'uno e l'altro formato). Nintendo, a quanto si dice (noi non siamo editori), ha uno schema di royalties piuttosto pesante per chi vuole pubblicare per Game Boy Advance. Però, non si sa mai, può darsi che le cose cambino, anche molto in fretta.





Wireless entertainment

SC: Alcuni sostengono che i tempi in cui realizzare giochi decenti su cellulari sono lontani, altri si sono buttati nella mischia con entusiasmo. Qual è la vostra posizione?

MS: Noi vogliamo essere pronti quando lo sarà anche il mercato. Ma, soprattutto, oggi stiamo lavorando perché il mercato possa contare su tecnologie molto valide. Trecision sviluppa videogiochi da 11 anni. Li ha sviluppati per PC, per Amiga, per PlayStation, per PS2, per Game Boy Advance... Insomma, sappiamo come si fanno i videogiochi e sappiamo che la piattaforma è solamente un mezzo, perché il fine è il divertimento. Il telefono cellulare non sarebbe altro che una console meno potente, ma più versatile, perché offre delle caratteristiche di interfacciabilità con altri utenti, non ancora raggiunte su console. Offre anche la possibilità di giocare effettivamente ovunque: non è la ripetizione di una console portatile, perché da un certo punto di vista offre delle caratteristiche in più. Dal punto di vista dei giochi, sappiamo (perché sono stati accolti molto bene dai potenziali partner commerciali) di fare dei prodotti molto divertenti, ma probabilmente potremmo offrire una tecnologia ancora più innovativa.

SC: A proposito di tecnologia: cos'è MoPlay?

MS: MoPlay permette di utilizzare su di un terminale portatile (che oggi è un cellulare, domani potrà essere un PDA o un telefonino UMTS) delle applicazioni complesse, che girano su di un server molto potente. Il risultato delle elaborazioni, per intenderci la grafica, viene mandata al telefonino. In pratica, si potrebbe avere **Quake 3** che gira su di un server, il quale riceve l'input dei comandi impartiti via cellulare e, in tempo reale, li restituisce su schermo come elaborazione grafica. Quindi, riuscire a giocare a **Quake 3** sul telefonino. Oggi non è possibile, perché non esiste un cellulare che abbia le caratteristiche di schermo e di comandi che permettano di giocare a **Quake** in maniera soddisfacente, ma domani sì. E noi saremo lì, perché già oggi la nostra tecnologia MoPlay funziona in questo modo.

SC: Qual è il meccanismo che permette un margine di guadagno nella creazione di contenuti interattivi per i cellulari?

MS: Non posso dare una risposta precisa. È diverso rispetto al mercato tradizionale. Domani potrebbe essere più simile, oppure diverso in altri modi. Non esiste ancora il mercato UMTS. La tecnologia GPRS è stata introdotta da poco, sembra che qualcosa si stia muovendo, ma non in tempi brevissimi. La stessa tecnologia degli SMS, che oggi rappresenta una grandissima fetta degli introiti delle società di telecomunicazione, ha impiegato quasi tre anni a diventare il fenomeno che ora è. Quattro anni fa, per le festività natalizie, credo che siano stati mandati circa una quindicina di milioni di SMS. Quest'anno è stato superato il miliardo. Soltanto in Italia. Allo stesso modo, potremo di parlare di cifre diverse per i contenuti interattivi tra qualche anno.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **ACTION/ADVENTURE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Onimusha 2

Dopo un inizio "breve ma intenso", la saga ideata da Inafune acquista maggior profondità delineando il profilo di un franchise ben più promettente di quanto fosse dato ad intendere e al tempo stesso distante rispetto agli altri action adventure capcomiani.

di marcello**cangialosi**

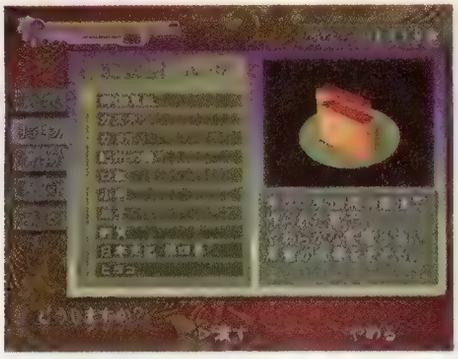
Nobunaga è ancora vivo. Lo sanno bene i giocatori che l'anno scorso hanno abbandonato il destino di Samanosuke Akechi nelle mani del malvagio imperatore giapponese. Che fine ha fatto Samanosuke? **Onimusha 2** non dà una risposta a questa domanda. Pur essendo ambientato qualche anno dopo le vicende narrate nel prequel, lo scenario descritto dall'ultima produzione di Inafune vede il giovane Yagyu Jubei scampare fortunosamente all'eccidio perpetrato da Nobunaga nel suo pacifico villaggio. Mosso da un prevedibile impulso vendicativo, Jubei ripercorrerà le gesta di Samanosuke, seguendo la scia di morte che lo condurrà al cospetto del fautore della sua disgrazia.

Le basi del sistema di gioco proposte da **Onimusha 2** sono ovviamente simili a quelle stabilite dal precedente episodio. Ogni nemico ucciso rilascia nell'ambiente un'anima, una "genma", in varie quantità e colori, che il giocatore è invitato a risucchiare avidamente come un aspirapolvere agendo sul tasto deputato allo scopo. Ritroviamo quindi i genma gialli (energia vitale), quelli rossi (assimilabili ai punti esperienza), quelli blu (mana), e scopriamo quelli viola, inedite nuvolette energetiche che raccolte in quantità opportuna (5) innescano in Jubei una mutazione di retaggio dantesco, uno stato momentaneo di cieca furia infernale durante il quale aumenta la potenza dei colpi, si è immuni a quelli altrui e si scagliano saette di luce dalle mani. Devastante.

Oltre a fucile ed arco, il repertorio della armi ripropone la katana standard e la spada del fulmine già viste nel prequel, sostituisce alla spada del fuoco la lunga lancia del ghiaccio e introduce un possente martello. Spendendo i genma rossi acquisiti durante i combattimenti in appositi tempietti, è possibile upgradare ognuna di queste armi per tre ordini di grandezza, in più, laddove in Onimusha era possibile aumentare le proprie difese equipaggiando le armature recuperabili nell'ambiente di gioco, in **Onimusha 2** il corpetto di Jubei è sottoponibile ad un processo di upgrade analogo a quello previsto per le armi. Allo stesso modo possono essere potenziate altre parti del vestiario, quali i rivestimenti delle gambe e degli avambracci. I primi amplificano la potenza dei calci dando modo di abbattere anche nemici di una discreta corporatura o di scagliare più lontano quelli più piccoli. Il potenziamento degli avambracci, invece, produce un'accelerazione del tempo di ricarica dell'arma di energia mistica (leggi potenza extra). Un processo che si innesca esercitando una maggiore pressione sul tasto dorsale deputato all'aggancio del bersaglio. A differenza di quanto concesso in **Onimusha**, il seguito non permette di trasformare erbe in medicine.

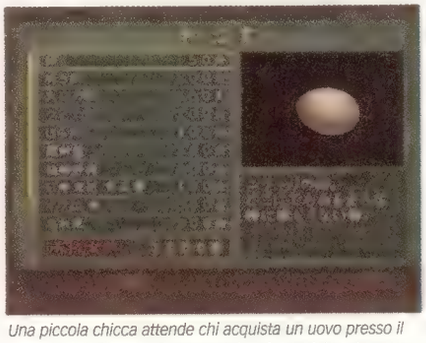
Nonostante l'attività bellica sia ancora una volta il perno su cui ruota l'intera esperienza ludica offerta da **Onimusha 2**, Inafune ed il suo team hanno rimediato alla semplicità e soprattutto alla scarsa longevità che interessava il prequel escogitando un complesso sistema di interazione con i quattro co-protagonisti dell'avventura la cui incidenza sul piano ludico e sull'evoluzione della trama è di rilevanza assoluta. Il tutto ruota attorno alla facoltà di barattare oggetti con ognuno di loro. Il silente e tenebroso pistolero Magoichi, il brusco ed irascibile guerriero Ekei, il giovane ninja Kotarou e la bella spadaccina Oyuu, vantano specifiche preferenze in materia di doni. Magoichi è un appassionato di letture e colleziona manufatti di pregevole fattura, Ekei gradisce bevande alcoliche e generi alimentari, Kotarou preferisce oggetti rari mentre Oyuu cosmetici e tessuti per la confezione di abbigliamenti femminili. Proponendo gli oggetti giusti alle persone giuste, il giocatore ne guadagna il rispetto e l'amicizia ottenendo in cambio erbe, medicine, frecce, pallettoni per il fucile, altri oggetti da scambiare e addirittura armi segrete. Allo stesso modo, offrendo loro oggetti non graditi o addirittura offensivi se ne provoca l'inimicizia. L'approvvigionamento dell'oggettistica necessaria a stringere questi legami (le cui conseguenze verranno chiarite a breve) si esplica in tre modi: scandagliando le scenografie, soddisfacendo le richieste di alcuni NPC o semplicemente mettendo mano al portafogli e comprando l'occorrente. Il villaggio da cui principia l'avventura, infatti, dispone di un negozio presso cui spendere il denaro rilasciato dai nemici uccisi nei dintorni (allorquando il gioco non prevedrà più la possibilità di tornare al villaggio, i nemici non rilasceranno inutile pecunia) per procurarsi appunto libri, generi alimentari, bevande e quant'altro serva per dare il la al giro di scambi che

Nuovi e stimolanti puzzle ostacolano l'accesso ai contenuti più preziosi di determinati bauli. Il giocatore è chiamato a comporre una figura circolare facendo scorrere file di tasselli in un dato numero di mosse



Il baratto è un'attività fondamentale in **Onimusha 2**. *Per produrre le deviazioni più nascoste dell'intreccio narrativo può essere necessario inimicarsi vecchi amici offrendogli oggetti offensivi.*

Una volta assimilati 4 genma viola, assorbendone un quinto Jubei svela la sua parentela con il Dante di **DMC** *assumendo sembianze e manifestando poteri demoniaci.*



Una piccola chicca attende chi acquista un uovo presso il negozio del villaggio. Consegnatelo ad uno dei vostri comprimari ed otterrete qualcosa in cambio, ma covatelo nell'inventario per qualche tempo ed otterrete una più preziosa gallina, passando ovviamente per il pulcino.

il giocatore allestirà con i suoi comprimari. Ok, ma tutto questo perché? E' molto semplice. In base ai rapporti stretti con i suoi compagni d'avventura, il giocatore verrà affiancato in diverse battaglie dal personaggio con cui ha instaurato legami di amicizia più forti, e, cosa più importante, accederà a sequenze di gioco inedite, alcune delle quali prevedono il controllo diretto dei personaggi amici. Ognuno di essi vanta inoltre specifiche caratteristiche di agilità e potenza, nonché attacchi speciali che ne rendono l'impiego affascinante e tutt'altro che digressivo. Malgrado il flusso narrativo porti comunque ad un unico finale, i canali lungo cui scorre sono tutt'altro che lineari (vedi foto). L'incidenza dell'operato del giocatore sulla "qualità" dei rapporti stretti con i suoi comprimari è talmente significativa da condurre addirittura allo scontro diretto con uno di loro (!). E ancora. Il gioco prevede espressamente l'impiego dei personaggi alternativi disponendo qua e là casse la cui apertura è loro prerogativa e dando addirittura la possibilità di comprare loro armi ed armature più potenti per incrementarne l'efficacia in fase di supporto e di potenza qualora li si comandi direttamente.

Un ulteriore stimolo alla prolungata permanenza del DVD di **Onimusha 2** nel ventre del monolito, risiede nell'abbondanza di segreti sbloccabili soddisfacendo determinati requisiti nel gioco principale. Terminata l'avventura per la prima volta si ottengono due mini-gioco. Il primo: ai comandi di un Jubei in giacca, cravatta, occhiali da sole e cappello (così si presentava in un suo famoso telefilm poliziesco il compianto attore giapponese Yusaku Matsuda, a cui si ispirano le fattezze di Jubei) bisogna recuperare entro un certo limite di tempo 20 pellicole cinematografiche sparse in alcune delle locazioni visitate nella modalità principale. Una volta completato il minigioco è possibile visionare liberamente 20 sequenze in real time di **Onimusha 2** con la trasposizione digitale di Matsuda al posto di Jubei.

Evoluzione dell'Oni Spirits già visto nel prequel, il secondo mini-gioco Oni Team propone una serie di combattimenti condotti sottostando ad un'inarrestabile processo di consunzione automatico della propria barra energetica. Il giocatore può switchare fra i vari personaggi disponibili in qualsiasi momento a patto che ne abbia sbloccati li eventi relativi nel gioco principale. E ancora. Raccogliendo tutte le 18 illustrazioni un po' osé sparpagliate nel gioco principale (alcune disponibili nel negozio, altre acquisibili scambiando oggetti particolari con gli altri personaggi) si abilita un puzzle game. Una spada infuocata ed un costume alternativo per Jubei sono alcuni degli altri innumerevoli segreti custoditi dal pacchetto ludico.

Il sistema di controllo proposto da **Onimusha 2** è rimasto invariato rispetto al prequel, ma, esattamente come in quest'ultimo, la sua natura character relative non desta particolari problemi né durante la normale deambulazione né durante i combattimenti. A differenza del prequel, invece, si segnala un significativo seppur minimo arricchimento del repertorio di attacchi. Considerato il numero di avversari con cui si è spesso a confronto (e soprattutto la loro resistenza) diventa necessario (quasi indispensabile a livello Hard) sfoltirne rapidamente le fila, e per farlo non c'è niente di meglio che stenderli al suolo e conficcargli l'arma nel torace (morte istantanea). Laddove un calcio ben assestato (↓ + ●) è sufficiente per mettere al tappeto nemici di modesta statura, per quelli più imponenti è necessario impiegare una delle nuove mosse introdotte, vale a dire un affondo portato dal basso verso l'altro che proietta in aria il bersaglio con conseguente ricaduta (↑ + ●). Dispensato dall'obbligo di orientare manualmente i propri attacchi grazie al sistema di lock-on, il giocatore può operare sul D-Pad in piena libertà, eseguendo con naturalezza e precisione le combinazioni appena esposte. Ulteriore coadiuvo ad un rapido processo di sterminio è offerto da alcune semplici combo, una per ogni arma disponibile, il cui impiego è subordinato al ritrovamento delle pergamene che ne illustrano le modalità esecutive. Sebbene la combo sia sempre la stessa (↓, ↑ + ●) e non faccia altro che amplificare la potenza dei colpi, resta comunque una gradevole aggiunta utile ad accelerare ulteriormente il processo di annichilimento degli avversari. A tal fine, importanza notevole riveste anche l'impiego dell'arma più adatta per far fronte alle peculiarità comportamentali che contraddistinguono gli elementi del bestiario di **Onimusha 2**.

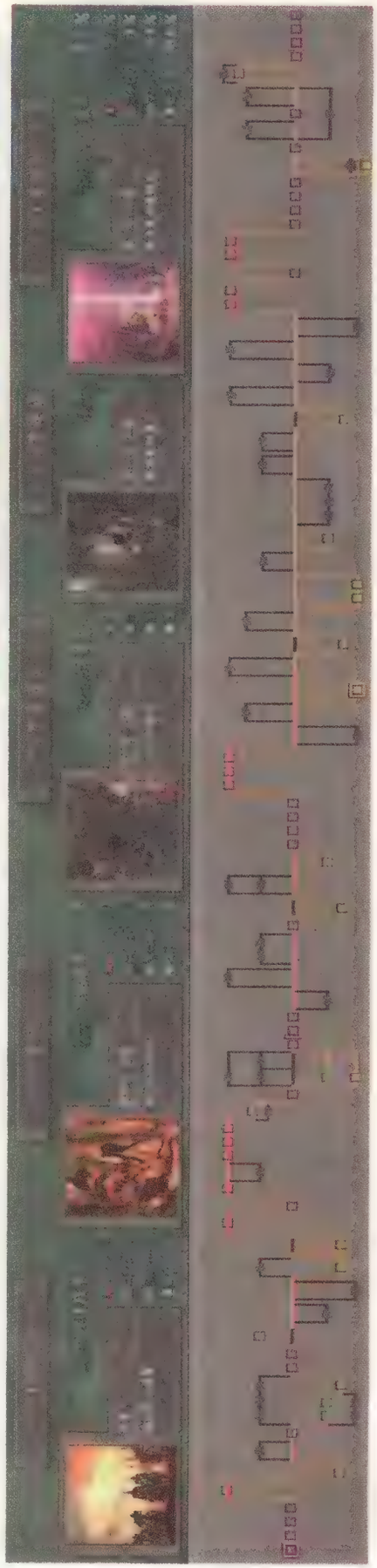
Alcune creature insettoidi, ad esempio, sono dotate di un efficientissimo sistema di difesa. Per eliminarle è necessario colpirne il nucleo carnoso aprendosi un varco nella loro corazza. Sebbene l'effetto destabilizzante di un calcio produca talvolta l'effetto desiderato, il modo migliore per sbarazzarsi rapidamente di queste creature, soprattutto se presenti in gran numero, è spalmarle al suolo con una possente martellata. Non c'è difesa che tenga.

Non mancano infine gli attacchi speciali, in parte già visti nel precedente capitolo. L'effetto di ognuno di essi è legato alla tipo di arma impiegata, ed il loro innesto è subordinato alla disponibilità di Genma blu, rappresentata attraverso la tradizionale barra energetica. Laddove la spada e l'alabarda a doppia lama producono i medesimi effetti apprezzati nel prequel (tempesta di fulmini per la prima e tornado per la seconda), la lancia ed il martello scatenano rispettivamente un'onda congelante ed una possente scossa tellurica. Anche in questo caso, le molteplici condizioni di combattimento invocano l'impiego dell'arma più adatta a fronteggiarle. Purtroppo, l'obbligo di accedere all'inventario per farlo, inibisce la piena espressione di questo ingrediente tattico, tant'è che pur di non interrompere il magnifico fluire degli scontri, si tende ad impiegare l'ultima arma selezionata, sostituendola solo quando assolutamente necessario (ad esempio dovendosi equipaggiare di arco e frecce per far fuori eventuali arcieri appostati in zone irraggiungibili). Ideale sarebbe stato poter accedere ad ognuna delle quattro armi principali semplicemente inclinando lo stick analogico destro verso i quattro punti cardinali.

Poco sorprendentemente la qualità tecnica e cosmetica di **Onimusha 2** è ineccepibile. Se si esclude l'occorrenza di qualche repentino rallentamento nel corso dei combattimenti più infuocati (fra fulmini dirompenti, orchi alti mezzo schermo che sventolano asce grandi quanto un tavolo da pranzo, e genma fluttuanti un po' ovunque), tutto la produzione visiva dell'ultimo lavoro Capcom è un assalto continuo alle coronarie. Dalla splendida introduzione in CG al momento in cui Jubei irrompe nella scena sotto una fitta pioggia battente che ne delinea il profilo con gli schizzi del caso, è un continuo ritocco dell'assetto mandibolare. I fondali denunciano una definizione sbalorditiva per non dire sbrodolativa, al punto da benedire la scelta di non sostituirli con poligoni e texture. Pur private della "mobilità" che quest'ultima soluzione avrebbe concesso (non mancano comunque piani sequenza che prevedono lo scrolling del fondale), le scenografie incorniciano splendidamente combattimenti furiosi, cattivi e sadici, supportati da un set di animazioni che danno letteralmente vita a tutti i soggetti in campo. Capcom sembra davvero imbattibile da questo punto di vista. Ironicamente, l'acceso fotorealismo di alcuni fondali e soprattutto di alcuni elementi precalcolati che lo animano (ad esempio l'andirivieni del mare sul bagnasciuga con tanto di alga che fa su e giù) è tale da ostacolare una completa fusione con i modelli poligoni sovrastanti, irrimediabilmente "sintetici", seppur adeguatamente particolareggiati. Ma al di là di questo, beneficiando della genesi del progetto all'interno del 128bit Sony, il team di sviluppo ha saputo perfezionare quegli elementi lasciati al caso nella trasposizione da cui ha avuto origine il primo **Onimusha**. Le espressioni facciali con cui i vari personaggi accompagnano i loro dialoghi, ad esempio, veicolano stati emotivi congruenti, palesati all'occorrenza da poderose piogge lacrimali. Dal punti di vista sonoro, sebbene prevalgano temi sommessi, quando la musica incalza, lo fa con brio epico, sottolineando i momenti più drammatici con percussioni di stampo marzial-medievale-nipponico.

Onimusha 2 è **Onimusha** elevato a potenza. Tutto ciò che di bello e magnifico c'era nel prequel è qui riproposto in chiave esponenziale con l'aggiunta di un gioco nel gioco, un inedito e geniale sistema di interazione con i propri compagni d'avventura (purtroppo oscuro a chi non mastica il giapponese) che schiaffeggia i retaggi capcomiani con la mano della creatività e dell'inventiva, bandendo al tempo stesso la minaccia di una fine precoce dell'esperienza ludica. Se è questa la strada che Inafune intende seguire anche nei futuri capitoli della serie (il terzo è annunciato al termine del gioco, come da tradizione) l'utenza PlayStation2 può permettersi il lusso di ignorare il franchise che le è stato sottratto.

voto 9 su 10



Al termine del gioco, un grafico mostra gli eventi sbloccati (tracciati gialli) e quelli ancora da sbloccare (tracciati scuri). Il collage qui proposto si riferisce ad un gioco completato per il 61% (dopo averlo risolto due volte).

Le avventure più belle iniziano qui.

Compy, emozioni non stop.

Due eventi da non perdere! Il **14 marzo** corri da Compy e acquista la tua Xbox!
Potrai pagare anche in comode rate a partire da settembre 2002 e parteciperai al grande concorso a premi Xbox (Aut. Min Rich.)
Il **19 marzo**, poi, non perdere il lancio di Tomb Raider, il film su ben due DVD.

Dal 14 marzo console XBOX!

Il kit contiene:
Console Xbox (09.51), **i giochi Halo** (09.80) **e Project Gotham** (09.83), **il controller aggiuntivo Microsoft** (09.95), **una copertina antistatica e antipolvere** (10.27) **per Xbox.**

Per partecipare al concorso acquista il kit Xbox da Compy entro il 30 marzo 2002 e chiedi la cartolina con le istruzioni per il concorso.

€ 659,96 IVA COMPRESA
£. 1.277.860

Operazione VANTAGGIO SICURO
Offerta interno volantino

Prendi oggi, paghi la prima rata a settembre 2002

I premi

N.2 Week-end
per 2 persone agli Universal Studios di Barcellona (III settimana di giugno)

N.3 sistemi audio
Creative Inspire 5.1 5700 Digital

N.10 kit telecomando DVD
Xbox + 2 DVD film a scelta

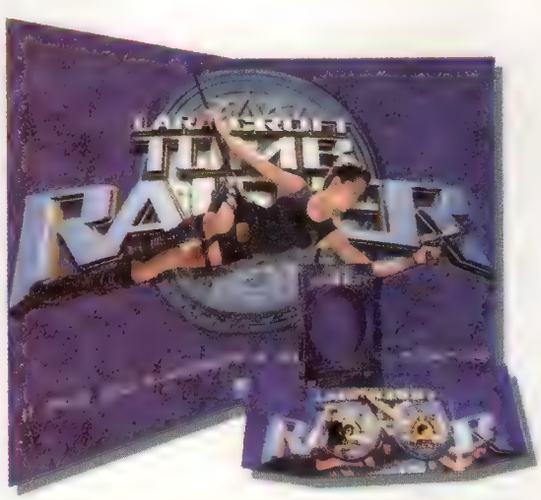
N.10 set di 2 giochi
per Xbox a scelta

Dal 19 marzo Tomb Raider Film in 2 dvd

Il DVD più spettacolare dell'anno: eccezionale qualità video, audio 5.1 e uno straordinario 6.1 DTS 96/24. Stupefacenti contenuti extra!

Splendida ereditiera, ufficialmente fotografa, in realtà spericolata archeologa, Lara Croft viene in possesso di un antico e misterioso strumento lasciatole dal padre e trovarne la metà mancante per salvare il mondo dalle mire di una micidiale setta segreta. Siete pronti a farvi catturare dall'esplosiva Lara Croft?

€ 29,50 IVA COMPRESA
£. 57.119



"Salvo approvazione delle finanziarie - Offerta limitata ai prodotti presenti sul punto vendita."

Per conoscere il reparto Compy più vicino:
Numero Verde 800-418141
Orario ufficio: Lunedì-Venerdì 9-13, 14-18
Internet **www.compy.it**

Gruppo CDC

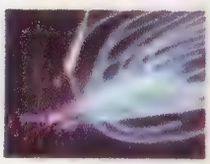
Il computer per tutti
COMPY

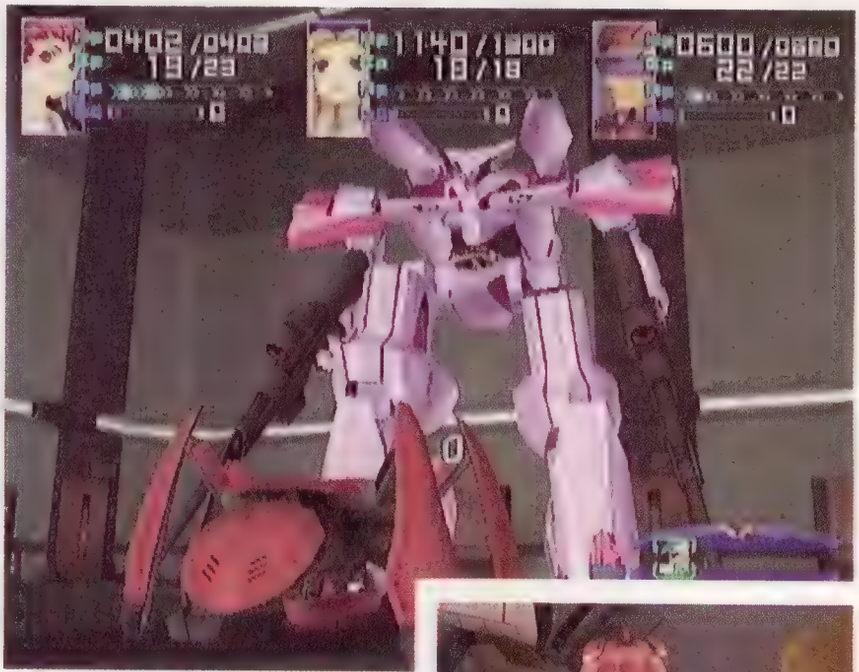
Il posto più familiare dove scegliere il computer.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **MONOLITH SOFT** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM/HDD** MULTIPLAYER **NO**

Xenosaga Episode 1

Con questa saga Tetsuya Takahashi vuole reinventare trama e struttura di **Xenogears**, ma il primo, seppur lodevole, episodio denuncia un invadente comparto narrativo...





Le scene d'intermezzo possono essere messe in pausa oppure escluse del tutto.

di diegocortese

Anno 20XX. Durante uno scavo archeologico sulle rive del lago Turkana viene scoperto un antico reperto originario di una civiltà estremamente progredita chiamato Zohar. A 4000 anni di distanza dalla scoperta del monolito l'umanità, espansasi nell'universo fino a formare una confederazione di pianeti, si trova minacciata dalla razza aliena Gnosis, attirata dall'oggetto sacro. Per contrastare l'inarrestabile avanzata di questo misterioso nemico vengono sviluppati tre progetti: esseri creati in laboratorio denominati Realien, robot da combattimento identificati con l'acronimo A.G.W.S. e un androide chiamato KOS-MOS. La direzione di quest'ultimo programma viene assegnata a Shion Uzuki, una ragazza che si trova così coinvolta in un dramma dalle epiche proporzioni, una disperata lotta tra umani e alieni in cui diversi terrestri sembrano più interessati alla cura dei propri interessi che alla sopravvivenza della propria razza.

Come nel caso di **Xenogears**, di cui il titolo Namco è prequel e rivisitazione, il gioco vanta una storia articolata in complesse sottotrame dalle intriganti tematiche tecnologiche, filosofiche e religiose. Ciò in cui i due titoli si differenziano è lo spessore della storia, che qui possiede riferimenti più espliciti all'animazione nipponica (*Evangelion* e *Gunbuster* in primis): sebbene ricca di idee interessanti e pur costituendo una parte preponderante del gioco, la trama del primo capitolo di **Xenosaga** non riesce a soddisfare completamente pieno il giocatore, proprio a causa della struttura episodica della serie. Per tutta la durata del gioco vengono introdotti nuovi elementi narrativi e misteriosi personaggi destinati a trovare uno sviluppo solo nei capitoli successivi. Una scelta poco condivisibile considerando quanto si dovrà attendere prima dell'uscita di **Episode 2** e alla quale sarebbe stato preferibile un finale che rispondesse almeno agli interrogativi più pressanti generati dalla trama. Parlando di storia, la principale preoccupazione di **Super Console** riguardava la possibilità che il bilanciamento tra il lato ludico e quello narrativo del gioco Monolith si risolvesse in favore di quest'ultimo: sfortunatamente i timori si sono concretizzati una volta ottenuto il prodotto finale. Le prime dieci ore di **Xenosaga** sono un continuo susseguirsi di scene d'intermezzo e sezioni giocabili pesantemente legate alla descrizione della storia: semplici dungeon che non incentivano la conoscenza del sistema di battaglia, con enigmi elementari e combattimenti dal finale prefissato che non permettono di sfogare la tensione accumulata in svariati minuti di sequenze animate. Solo dopo un lento avvio, il gioco prende quota, offrendo aree esplorabili di generose dimensioni che mettono alla prova l'orientamento e la capacità di gestire l'evoluzione dei personaggi. L'aumento della difficoltà e l'incremento delle fasi giocate non sono però accompagnati da un avvicinamento della meccanica ad una struttura più convenzionale. Ci troviamo sempre di fronte a una sequenza di locazioni esplorabili, inframmezzate da numerose animazioni (7 ore di intermezzi su 35/40 ore di gioco): un'eccessiva linearità difficilmente accettabile dagli appassionati di RPG, specie considerando l'assenza di una mappa di gioco ed il ridotto numero di aree adibite ai dialoghi con NPC e all'acquisizione degli equipaggiamenti (solo due astronavi e due città).

A compensare una progressione della trama che lascia poco spazio alle scelte del giocatore abbiamo l'adozione di un brillante sistema di combattimento, costituito da un'evoluzione di quello impiegato in **Xenogears**. Ogni personaggio possiede una quantità di punti azione che può essere impiegata a piacimento o conservata in vista del turno successivo. Gli attacchi semplici sono realizzati combinando colpi a corto e lungo raggio che, se dotati di un numero sufficiente di punti azione, possono terminare in una tecnica segreta di eccezionale potenza, variabile varia a seconda della combo effettuata. I piloti di A.G.W.S. possono richiamare i propri robot sul campo di battaglia rimanendo al riparo all'interno di essi finché non vengono distrutti: rispetto ai "vecchi" Gear, gli A.G.W.S. sono meno efficaci ma costituiscono comunque un ottimo mezzo per supplire ad eventuali carenze dei personaggi quando sono ancora all'inizio del proprio livello evolutivo. Allo scopo di aggiungere imprevedibilità agli scontri è stato aggiunto un Event System, che ad ogni turno elargisce vari tipi di bonus sia al giocatore che ai suoi avversa-

ri. L'aggiunta più singolare apportata al sistema di combattimento è data dal Boot System, grazie al quale si può sconvolgere l'ordine dei turni di combattimento, anticipando anche più volte di seguito l'intervento dei propri personaggi: una tecnica che offre incredibili vantaggi, come spesso dimostra la CPU nei combattimenti contro i boss. Al termine di ogni battaglia vengono elargiti diversi tipi di punti esperienza, che forniscono ai sei protagonisti un livello di personalizzazione sufficientemente complesso da soddisfare anche il più esigente tra gli appassionati.

Seguendo costantemente la crescita dei propri personaggi il gioco non risulta mai eccessivamente frustrante, mentre un'evoluzione affrettata, evitando combattimenti e gestione dei punti esperienza, è severamente punita da una progettazione dei boss particolarmente infida. Nel caso ci si trovi impreparati all'appuntamento è comunque possibile accumulare facilmente punti esperienza esplorando le aree nelle vicinanze dei boss, sempre ricche di avversari da affrontare in quanto rigenerati nel momento in cui si entra nella loro locazione. Durante il combattimento boss e nemici comuni dimostrano una discreta IA, approfittando delle debolezze del giocatore, al contrario di quanto avviene incontrandoli sulla mappa di gioco. Approfittare delle trappole distribuite nel fondale per metterli fuori uso è infatti molto semplice, così come riuscire a nascondersi dalla loro tenue vista.

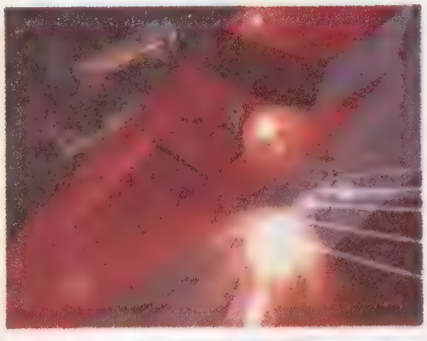
Monolith ha incluso in **Xenosaga** diverse missioni segrete e quattro sottogiochi, il più riuscito dei quali è indubbiamente il gioco di carte, uno tra i più avvincenti e curati minigame mai visti in un RPG. Meno appassionanti il duello tra A.G.W.S., done poco riuscito di **Virtual On**, il casinò ed il gioco a premi The Drill. Difetto comune a tutti i sottogiochi è la loro assoluta estraneità con la trama: nessuno nel mondo di **Xenosaga** li conosce o vi chiederà mai di sfidarlo. L'unico modo per affrontarli consiste nell'attivare appositi item in corrispondenza di particolari save point.

Al pari della trama, anche il comparto grafico è fortemente ispirato all'animazione nipponica. In particolare la caratterizzazione dei personaggi segue i classici dogmi dei cartoni animati giapponesi, proponendo figure dalla testa sproporzionata rispetto al corpo e dagli occhioni enormi. La qualità di modelli 3D e texture è di buon livello per quanto riguarda i protagonisti e i personaggi chiave, mentre quelli di minor rilievo e i nemici lasciano a desiderare in quanto a dettagli. Incostante la qualità dei fondali che spaziano da stanze spoglie a complesse ambientazioni caratterizzate da un sapiente uso di effetti di sfocatura, i quali conferiscono una realistica sensazione di profondità. Durante l'esplorazione dei dungeon viene impiegato un sistema dinamico di controllo delle visuali che varia in considerazione del tipo di ambientazione e della posizione del protagonista. L'engine poligonale di **Xenosaga** offre il meglio di sé durante i combattimenti dove la rappresentazione dei colpi speciali è effettuata con una generosa quantità di effetti visivi. Le scene d'intermezzo sono costituite da FMV realizzati in modo da non creare eccessivo contrasto con la grafica del gioco (sono state conservate persino le scalettature). queste si fanno comunque apprezzare per una notevole capacita tecnica degli autori, in particolar modo durante le spettacolari sequenze di battaglia. L'attesa colonna sonora ad opera di Mitsuda non delude le aspettative, regalando alcuni brani dalla notevole intensità emotiva. Incuriosisce, e per certi versi delude, la decisone dell'autore di lasciare ai soli effetti l'accompagnamento sonoro di buona parte dei dungeon: una soluzione piuttosto drastica per eliminare la ripetitività delle musiche durante l'esplorazione, problema particolarmente sentito dall'autore. Impeccabile invece il doppiaggio dei dialoghi che vede la partecipazione di diverse voci note del mondo dell'animazione giapponese.

Sebbene da un prologo ci si possa aspettare un finale aperto, l'eccessivo numero di quesiti insoluti con cui **Xenosaga** congeda il giocatore è esagerato e ingiustificabile. Il problema aggravato è dall'eccessiva linearità con cui si progredisce nel gioco e dalle invadenti scene d'intermezzo. L'opera di Takahashi è da considerare quindi un fallimento? Non proprio. Fino al punto in cui la trama si interrompe bruscamente, il titolo Namco possiede un notevole fascino, ottima premessa per gli episodi futuri. In aggiunta a ciò abbiamo un discreto comparto grafico e un sistema di gioco complesso ed impegnativo. Qualità che ci portano a consigliare l'acquisto di **Xenosaga** nella sua futura versione occidentale (prevista per novembre), più economica e comprensibile, dando fiducia a quella che si prospetta come un'esaltante saga di RPG.

voto **8 su 10**

Colpendo le batterie presenti nell'area di gioco si generano scariche elettriche che stordiscono momentaneamente i nemici.



*Sia il gioco di carte del lo sparatutto ad incontri in stile **Virtual On** offrono una modalità a due giocatori.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **GAME ARTS** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Grandia 2

Giovane dentro e malinconicamente invecchiato nell'aspetto: rispunta su PS2 uno dei più brillanti RPG mai apparsi su Dreamcast.

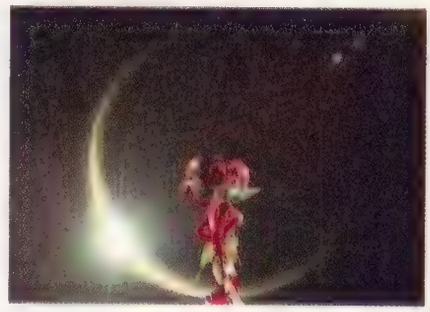
di cristianobonora

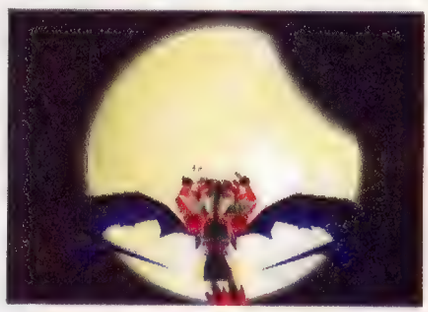
Quando nel 1997 il mondo degli RPG per console fu sconvolto dall'immenso **Final Fantasy VII** i possessori giapponesi di un Sega Saturn, non potendo godere delle meraviglie del capolavoro Squaresoft, si consolarono con il validissimo **Grandia**, che purtroppo non giunse mai in Occidente se non quando fu convertito per PlayStation con risultati tecnici discutibili. **Grandia 2** vide la luce nel 2000 su Dreamcast sfruttandone a dovere l'hardware e imponendosi come uno degli RPG più riusciti per la sfortunata piattaforma Sega. A distanza di altri due anni la storia si ripete e Grandia 2 prende posto nella line-up PS2 in seguito a un sofferto processo di conversione che non ha saputo conservarne in toto il fascino iconografico.

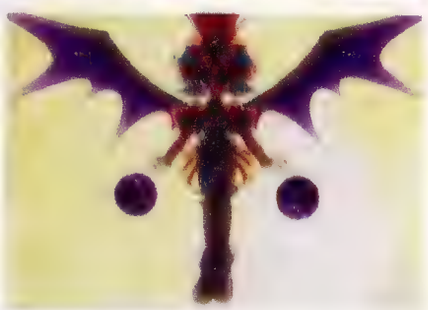
Naturalmente, per quanto frettolosa e di scarsa qualità, questa riedizione non ha potuto corrompere in alcun modo l'intreccio originale, né tanto meno appannare l'abbondante humor di cui era intrisa la versione DC. La trama di **Grandia 2**, infatti, non ambisce ai picchi di epicità raggiunti dalle serie più blasonate, ma punta piuttosto a raccontare una storia divertente e solare, senza patetiche pretese di drammaticità. A conferma di questa tesi si fa sentire prima di tutto la colonna sonora dal saporaccio arcade, apparentemente più adatta a un picchiaduro delle Tartarughe Ninja che non ad un RPG.

Il mondo in cui è ambientato **Grandia 2** fu sconvolto in tempi antichissimi dallo scontro tra le divinità del bene e del male. Granas, divinità della luce, ebbe la meglio sul malvagio Valmar, dio dell'oscurità, che sebbene sconfitto sopravvisse alla battaglia. Il pianeta rimase comunque segnato da questo conflitto titanico: una gigantesca spaccatura, le Granacliffs, ne solca la superficie a simboleggiare la cicatrice non rimarginata di quella ferita lacerante. Gli eventi narrati in **Grandia 2** hanno luogo nel momento in cui Valmar si sta risvegliando iniziando a corrompere l'umanità. Per questo motivo i sacerdoti di Granas tentano di esorcizzarne il ritorno. È a questo punto che fanno il loro ingresso in scena i protagonisti della storia. Alice, sacerdotessa di Granas, è il tipico personaggio femminile positivo, ingenuo e mosso da uno smisurato amore verso il prossimo. Nel gioco delle parti orchestrato dagli sceneggiatori, il mercenario Ryudo costituisce il contrappunto di Alice: spiritoso e irriverente nei confronti del gentil sesso tanto come del clero e della nobiltà. Ryudo viene assoldato all'inizio dell'avventura dal padre di Alice per scortarla a una torre dove si terrà una cerimonia per confinare Valmar nell'oscurità. Sfortunatamente qualcosa andrà storto e Valmar si insinuerà nel corpo della stessa Alice, manifestandosi periodicamente trasformandola nella trasgressiva Millenia, un personaggio tanto ironico ed estroverso da procurare imbarazzi perfino a Ryudo. La giustapposizione di queste tre personalità dà luogo a dialoghi dalle evoluzioni inaspettate e impregnati di un sarcasmo genuino e graffiante. Millenia è poi una figura spassosamente contraddittoria: nasce come improbabile incarnazione del male, ma si rivela un personaggio sfacciato, non negativo. Ne consegue che l'opposizione tra bene e male subisce una disorientante complicazione che spinge il giocatore ad osservarla con la medesima circospezione ostentata da Ryudo, che si riferisce ad essa definendola una "fiaba per bambini". In effetti **Grandia 2** racconta una storia dal respiro pacato, che manca di epicità, ma che a tutto diritto si prende gioco degli intrecci marcatamente epici, sopperendo al forte coinvolgimento emotivo suscitato da questi con un'atmosfera più distesa ma sempre viva e frizzante.

Due anni fa **Grandia 2** seppe distinguersi soprattutto per la sua singolare struttura di gioco, che beneficiava dell'assenza di combattimenti casuali e di un intrigante sistema di combattimento. La giocabilità è rimasta tutt'oggi il punto di forza del gioco, considerando oltretutto che da allora nessuno è riuscito ad apportare al genere innovazioni di straordinario rilievo. È quindi un piacere constatare che durante le fasi esplorative tutti i nemici vengono sempre visualizzati su schermo. Nella maggior parte dei casi, disegnando traiettorie da slalomista si riesce ad evitarli agilmente, a patto di non trovarsi imbottigliati in ambienti angusti o con le vie di fuga bloccate. In questo caso la collisione tra un nemico e uno qualsiasi dei membri del party (i quali procedono in fila indiana come in **Final Fantasy VIII** alle spalle del personaggio comandato dal giocatore) rende inevitabile lo scontro, ed è qui che **Grandia 2** dà il meglio di sé. La classica formula del combattimento a turni appare rigenerata dalla riuscitissima implementazione di due radicali varianti sul tema. Vediamole una alla volta. Innanzitutto l'azione si dipana in tempo reale, congelandosi solo al momento di impartire istruzioni ai propri eroi e durante le animazioni degli incantesimi e delle







Le evocazioni degli incantesimi più potenti sono realizzate impiegando dei FMV in stile anime *che si sovrappongono alla grafica poligonale di gioco. L'idea è buona ma le scarse prestazioni di entrambe le soluzioni grafiche determina un risultato di qualità modesta.*

mosse speciali. I personaggi non devono attendere il loro turno secondo un ordine predefinito: una barra posizionata nell'angolo in basso a destra dello schermo è percorsa da delle icone che rappresentano tutte le creature coinvolte nella battaglia. Questa barra è divisa in due sezioni: una azzurra e una rossa. Quando l'icona di un personaggio raggiunge il limite tra le due sezioni è possibile assegnargli un comando, che questi eseguirà nel momento in cui l'icona avrà percorso anche il tratto rosso della barra. Diversi personaggi possono però trovarsi ad agire contemporaneamente, anticipandosi e contrastandosi. È per questo motivo che ad ogni turno, qualora si decida di sferrare un attacco fisico, si rende necessario ponderare la scelta tra i comandi "combo" e "critic". Se il primo infligge una quantità di danni sicuramente superiore, il secondo è però in grado di annullare la successiva azione dell'avversario se l'icona relativa a questo si trova già nella zona rossa della barra. Alla luce di questa opportunità il giocatore scoprirà con piacere di trovarsi a tenere sempre in considerazione i tempi degli attacchi e le distanze da percorrere per colpire i nemici.

La seconda peculiarità del già vivace sistema di combattimento consiste nella possibilità di spostare i membri del party per l'area di gioco. Dopo ogni attacco, infatti, i personaggi non ritornano ad occupare la posizione di partenza, ma si mescolano allo schieramento avversario sparpagliandosi per il campo di battaglia. Nel caso in cui si ritenga svantaggiosa la posizione di un personaggio, magari perché un nemico gli si sta avvicinando minacciosamente, con il comando "evade" è possibile dirigerlo verso un'altra zona, eludendo l'offensiva nemica se le tempistiche sono state valutate correttamente. Le battaglie in questo modo non solo risultano ludicamente appaganti, ma restituiscono al giocatore un responso visivo molto più realistico di quanto proposto dalla maggior parte degli RPG, in cui "buoni" e "cattivi" sono disposti in fila gli uni davanti agli altri come degli ordinati boyscout durante una partita a "Bandiera".

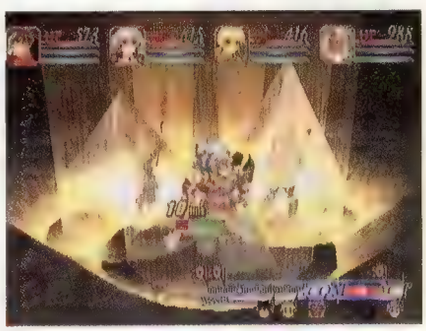
La difficoltà medio-alta dei combattimenti ne assicura l'imprevedibilità degli esiti mantenendo sempre desta l'attenzione del giocatore, di conseguenza poco esposto al rischio di annoiarsi. Il sistema di gestione dei personaggi al di fuori delle battaglie si rivela altrettanto stimolante: l'acquisizione di nuovi incantesimi, attacchi speciali e abilità è legata sia all'esperienza accumulata in battaglia sia al ritrovamento di particolari oggetti come libri e uova magiche (!). Poter scegliere come impiegare i punti esperienza permette di intervenire attivamente nell'evoluzione dei propri eroi, garantendo altissimi livelli di personalizzazione. L'ultima nota sulla giocabilità di **Grandia 2** riguarda l'ulteriore componente strategica imposta dagli acquisti. Al contrario di altri RPG più "remunerativi" (i titoli Square su tutti) **Grandia 2** non ricopre d'oro il vostro party al termine di ogni dungeon, ragion per cui di volta in volta la scelta di come investire i propri modesti ricavi può rivelarsi decisiva nel prosieguo dell'avventura.

Come anticipatovi in principio di recensione, le noti dolenti di **Grandia 2** riguardano tutte il comparto tecnico. Esattamente come la conversione del primo **Grandia** non rese giustizia all'hardware di PSone, anche questa riedizione sfigura vergognosamente se comparata all'originale. Le texture hanno perso in definizione e brillantezza palesando oltretutto fastidiosissimi problemi di aliasing e flickering, la cui combinazione ordisce un'autentica congiura contro la vista del giocatore. Gli splendidi colori che animavano gli scenari nella versione di DC sono stati rimpiazzati in malo modo con una tavolozza dalle tinte invadenti e dal contrasto eccessivo, il cui abbinamento produce un effetto sgradevole e pacchiano. L'unico miglioramento apportato durante il processo di conversione concerne le sequenze d'intermezzo realizzate in computer grafica, ora più lunghe e qualitativamente superiori agli scadentissimi filmati originali.

La spiacevole realtà testimoniata da **Grandia 2** è insomma quella di un gioco piacevolissimo, che invece di rifarsi il trucco in occasione di questa riedizione ci è stato restituito brutalmente sfigurato. Il voto finale ridimensiona con amarezza il giudizio che avrebbe meritato il reale valore ludico del pacchetto, deturpato impietosamente da una realizzazione tecnica indegna.

voto 6 su 10

Una maggiore sobrietà nell'uso del colore e nella scelta degli arredamenti avrebbe di certo giovato all'aspetto degli interni e delle ambientazioni cittadine.

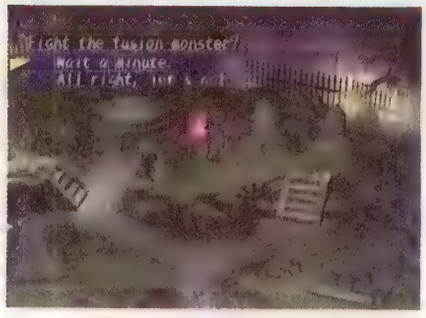


*L'originale sistema di combattimento di **Grandia 2** dà luogo a situazioni di battaglia molto movimentate, sia per merito del numero di personaggi su schermo (che può superare la decina) che della possibilità di spostarsi per l'area di gioco.*

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ARUZE** SVILUPPATORE **SACNOTH** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Shadow Hearts

Il team Sacnoth debutta su PlayStation 2 con un RPG animato a una fumosa vicenda di stregoneria ed esorcismi...



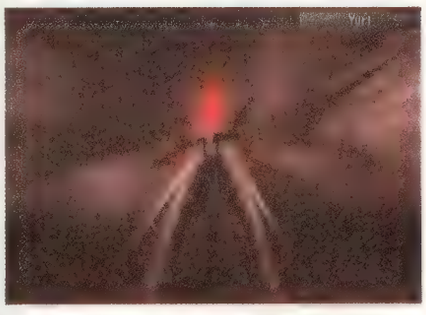
Per potersi fondere a una nuova creatura Yuri deve prima recarsi al cimitero e sconfiggerla in combattimento.

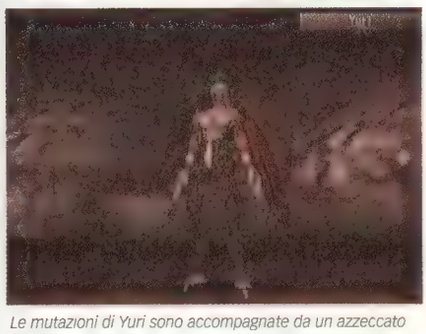
di cristiano**bonora**

Gli RPG giapponesi sono sicuramente il genere di videogioco che più si presta a raccontare una storia e a venire infarcito di tutti quei contenuti che arricchiscono l'esperienza di gioco pur trascendendone l'aspetto prettamente ludico. Gli sviluppatori Sacnoth, già autori di **Koudelka** per PSone, ne sono certamente consapevoli, tant'è vero che la loro ultima fatica non vanta né una realizzazione tecnica appariscente né tanto meno un sistema di gioco particolarmente innovativo: i punti di forza di **Shadow Hearts** risiedono piuttosto in un accurato lavoro di character design, nelle complesse relazioni che si instaurano tra i vari personaggi e nella singolare vicenda che ne risulta. Protagonisti assoluti della storia sono Alice, una giovane sensitiva inglese, e Yuri, definito un "Harmonixer", appellativo che identifica coloro che sono in grado di fondersi con spaventose creature elementali. In termini ludici questa abilità si traduce in un pretesto comunque apprezzabile per trasformare Yuri in corpulenti bestioni le cui funzioni in battaglia sono assimilabili a quelle degli Aeon di **Final Fantasy X**.

I due eroi si ritrovano subito invischiati in un intrigo dai contorni esoterici che coinvolge tanto l'esercito giapponese quanto le oscure entità richiamate dal malvagio stregone Dehuai, deciso ad assumere il controllo della Cina avvalendosi della magia taoista. La trama di **Shadow Hearts**, nonostante soffra di alcune digressioni un po' deboli e fini a se stesse, si rivela ben costruita e articolata; allo stesso tempo l'atmosfera prevalentemente tetra e inquietante evocata dagli eventi narrati viene sapientemente sdrammatizzata da ricorrenti battute umoristiche. Uno sfondo narrativo dalla caratterizzazione così marcata è stato integrato a una struttura di gioco molto meno sorprendente, che si aggrappa a una manciata di buone idee per sopperire alla generale piattezza dell'esperienza ludica proposta. Tra queste il Judgement Ring è l'unica che produce degli autentici diversivi rispetto alla routine di gioco (dialogo-incontro casuale-scena d'intermezzo-boss-dialogo e così via...) solitamente propinata da buona parte degli RPG per console. Trattasi di un disco percorso da una lancetta, invero simile a quello impiegato in molti simulatori di golf per determinare la forza convogliata nella pallina al momento della battuta. Dentro questo disco sono evidenziati degli spicchi colorati: la tempestiva pressione del tasto ⊗ quando la lancetta si trova al loro interno decreta il successo dell'azione intenzionata dal giocatore. Questa curiosa interfaccia non viene impiegata esclusivamente durante i combattimenti (rigorosamente a turni e senza nessuna componente in tempo reale) per mettere a segno i colpi e incatenare combo di più attacchi, ma anche tutte le volte che i protagonisti devono cimentarsi in un'azione che implichi le possibilità di riuscita e insuccesso, sia che si tratti di chiedere uno sconto a un commerciante di armi, sia che si abbia a che fare con una leva da spingere che si ostina a non muoversi.

Ad esclusione del Judgement Ring il gameplay di **Shadow Hearts** offre spunti d'interesse limitatissimi, in quanto penalizzato da un sistema di combattimento e di gestione dei personaggi minimale che lascia pochissimo spazio alla personalizzazione. In sede di anteprima (**SC**89) abbiamo già avuto modo di descrivere la funzione dei Sanity Point (il cui esaurimento durante uno scontro innesca nei personaggi lo status di berserk) e lo scopo del cimitero fittizio. A questa disturbante ambientazione dalla forte connotazione introspettiva è possibile accedere da ogni save point ed è necessario recarvisi periodicamente per riportare a livelli accettabili il proprio "Malice"





Le mutazioni di Yuri sono accompagnate da un azzeccato motion blur che cela l'avvicendamento dei differenti modelli poligonali e conferisce drammaticità alla scena.

(il progressivo turbamento della coscienza del protagonista come conseguenza dell'uccisione dei nemici). Per appassionare i giocatori di RPG più navigati però, **Shadow Hearts** avrebbe bisogno della proverbiale marcia in più: così com'è soffre irrimediabilmente di uno svolgimento dell'azione soffocato e ripetitivo. Tutto quello che occorre fare in ogni locazione consiste nel trovare un oggetto o una persona particolare, sconfiggere un boss e sopravvivere ai canonici incontri casuali durante l'esplorazione delle ristrettissime aree che compongono ciascuna mappa di gioco.

Analizzando l'aspetto tecnico di **Shadow Hearts** appare subito manifesto il fatto che il gioco fosse stato inizialmente previsto per PSone e dirottato poi su PS2 a una fase dello sviluppo già molto avanzata. I fondali bidimensionali in bassa risoluzione risultano sgranati, e per nulla capaci di conferire alle locazioni quell'atmosfera densa veicolata invece da storia e dialoghi. I modelli poligonali dei protagonisti, un po' squadrati ma ben animati, si guadagnano una sufficienza tirata per i capelli. Pessima invece la realizzazione di avversari e mostri, questi ultimi in particolare ricordano i pupazzoni dei B-movie giapponesi degli anni '60, tanto nelle goffe animazioni quanto nel look tragicomico. La bassissima definizione delle texture impiegate per i soggetti animati e gli sfondi 3D completa il quadro deprimente offerto dalla grafica di **Shadow Hearts**. Da questo punto di vista si segnalano in positivo solo gli effetti di illuminazione e blur durante i combattimenti, nonché il frame rate ancorato sui 60 fotogrammi al secondo (un atto dovuto più che un merito considerando la penuria di poligoni a video). A una così povera realizzazione tecnica gli sviluppatori hanno cercato di rimediare con l'implementazione di un paio di soluzioni estrose, come i ritratti su pergamena visualizzati durante i dialoghi e alcuni FMV che simulano la proiezione di una pellicola d'epoca. Purtroppo nella maggior parte dei casi queste sequenze non si discostano dalla più generale mediocrità che affligge l'intero comparto grafico e sono regolarmente accompagnate da un altrettanto mediocre doppiaggio in inglese. Fortunatamente la colonna sonora (vedi **R&B Cafe** su **SC**87) a cura di Yoshitaka Hirota e Yasunori Mitsuda risolleva le sorti del settore audio con brani dal respiro angoscioso e dai i toni opprimenti, grazie soprattutto al continuo incalzare delle percussioni.

A prescindere dallo scarso impatto estetico propugnato da **Shadow Hearts**, il gioco soffre prima di tutto di un'azione mortalmente lineare e poco stimolante, che pare ricoprire un ruolo accessorio all'interno di una produzione tutta incentrata sull'intreccio narrativo e sulla dialettica interpersonale cui danno luogo i protagonisti della storia. Giocando al titolo di Sacnoth si viene sommersi da un oceano di parole, tanto da ricavarne l'impressione che lo storyline non ci venga né mostrato attraverso sequenze animate né lasciato vivere prendendo parte attivamente al suo svolgimento, bensì raccontato verbalmente. **Shadow Hearts** si propone come videogioco di ruolo, ma fatica un po' troppo nei basilari reparti "video" e "gioco"; il fatto che la componente strettamente "di ruolo" (il coinvolgimento dettato da storia e personaggi, elemento cardine secondo l'interpretazione orientale dell'RPG) colpisca comunque nel segno potrà lasciare indifferenti i più ed entusiasmare, seppur con qualche riserva, solo coloro che dei videogiochi apprezzano specialmente le incursioni in altri campi d'intrattenimento, quello letterario in testa.

voto **6 su 10**

Le reazioni dei protagonisti alle parole e ai comportamenti degli altri personaggi sono rese più esplicite dalle buffe icone che appaiono di volta in volta sopra le loro teste.

Il sapore angosciante che permea l'intera avventura non ha impedito agli sviluppatori di alleggerire di tanto in tanto l'atmosfera di gioco con intermezzi umoristici. In questo caso il mal di mare di Yuri si riflette grottescamente sulla sua postura.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **LUCAS ARTS** SVILUPPATORE **RAINBOW STUDIOS** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Star Wars Racer Revenge

Rainbow Studios propone su PlayStation2 le rocambolesche competizioni fra Podracer concepite da George Lucas in *Star Wars Episode I*. Gli ingredienti per un buon prodotto ci sono tutti, ma manca il più importante: l'equilibrio.

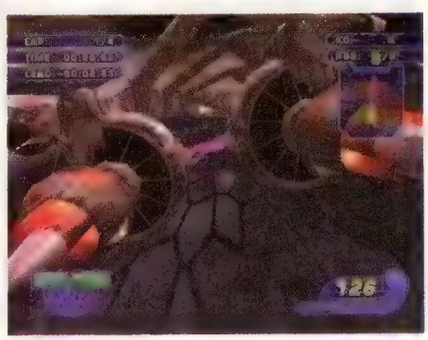
L'offerta iniziale di Podracer ammonta ad 8 elementi a cui se ne aggiungeranno altri 15 raggiungendo determinati obiettivi. Non mancano l'aggressivo Sebulba, il diabolico Darth Maul, e le tre versioni di Anakin Skywalker, giovane, adolescente e Darth Vader.

di marcello**cangialosi**

L'elemento comune a tutti i giochi di guida sviluppati da Rainbow Studios su PlayStation2 è la natura atipica dei mezzi proposti, dall'ATV di **ATV Offroad** al See-Doo di **Splashdown**. Ma non è solo per via di questa atipicità che entrambi i titoli si sono distinti dalla massa di simulazione sportive "estreme". Grazie ad un solido codice di fisica comportamentale, il team di sviluppo è stato in grado di enfatizzare il carattere "manovrativo" della competizione: mantenere in equilibrio l'ATV durante una serie di balzi oppure registrare l'assetto del See-Doo in vista di una cascata, sono operazioni che catalizzano l'attenzione del videogiocatore contribuendo ad amplificare l'effetto ricreativo. Alla luce del talento dimostrato in questo specifico sottogenere delle simulazioni corsistiche, la decisione di Lucas Arts di affidare alle sapienti mani del gruppo californiano lo sviluppo di **Star Wars Racer Revenge** è stata comprensibile, quasi dovuta. La fisica coinvolta nel comportamento di un Podracer, infatti, rientra indubbiamente nell'area di specializzazione di Rainbow Studios. Una sorta biga volante trainata da due potenti motori fluttuanti a reazione, offre un'infinità di spunti creativi a menti allenate ad approfittarne, ma, curiosamente, in **Racer Revenge** qualcosa non funziona. La fisica dei mezzi è credibile ed è proprio questo uno dei problemi del gioco. Il presupposto concettuale è analogo a quello di **WipEout**: mezzi fluttuanti lanciati a folle velocità in percorsi fatti di salti e curve paraboliche. Purtroppo i mezzi a trazione anteriore quali sono i Podracer sono molto meno inclini rispetto agli AG racer ad eseguire curve in piega, scarrocci e scodinzolamenti, una caratteristica che si risolve in una manovrabilità più "costretta", più aderente ai canoni di una simulazione di formula uno (o di una gara di bighe vera e propria) che a quelli del futuristico titolo di SCEE. Non solo. La natura "fluttuante" del Podracer non ha permesso al team di sviluppo di riproporre la guida sincopata delle sue passate produzioni giocando con le ondulazioni del terreno (o del moto ondoso). In sintesi, con l'obiettivo di riprodurre fedelmente le caratteristiche comportamentali del veicolo di Lucas, Rainbow Studios si è autosterilizzata, privandosi della possibilità di esprimere il talento dimostrato negli ultimi anni. Un'opportunità sprecata.

Considerata la semplicità del modello di guida, non sorprende scoprire in **Racer Revenge** l'offerta di un livello di sfida bassissimo. Affrontati da un giocatore con un minimo di esperienza, i 13 percorsi della modalità tournament si susseguono con triste celerità, fuori uno avanti un altro, con un rapporto fra gare disputate e conseguimenti dell'oro di 1:1. E questo anche affrontando i tracciati per la prima volta (chi vi scrive ha dovuto ripeterne solo uno prima di impugnare la coppa a mani ancora fredde e con un resoconto statistico da far impallidire Shumacher, Rossi e Biaggi messi insieme). Indubbiamente il gioco tenta di rendersi più ostico, ma fallisce nell'impresa. In **Racer Revenge** i contatti con gli elementi del fondale e con i concorrenti (o l'uso estensivo del boost) danneggiano i motori limitandone la potenza. Allo stesso tempo un sistema di autoriparazione, innescabile agendo su uno dei stati dorsali, permette di recuperarne la piena funzionalità in qualsiasi momento, senza cioè dover solcare apposite zone dei tracciati come proposto in **WipEout**. Ma c'è una controindicazione: durante il processo di riparazione, cala la velocità di marcia. Una caratteristica che in teoria dovrebbe ispessire l'esperienza di gioco, inibendo altresì condotte di gara sporche e lascive, ma che di fatto non vi aggiunge nulla. La scarsa competitività degli avversari unita alla semplicità del modello di guida impediscono alla controindicazione di cui sopra di impensierire il giocatore, consapevole che un paio di secondi trascorsi a velocità lievemente ridotta non compromette ranno l'esito della gara. Ad onor del vero è giusto segnalare che il titolo di Rainbow Studios, piuttosto che porre l'accento sulla competizione intesa come gara di velocità, ne vuole enfatizzare l'aspetto più barbaro e belligerante, offrendo momenti di gaudio e di intrippo proprio nel confronto "fisico" con i mezzi avversari. Affrontato col sangue agli occhi, **Racer Revenge** acquista indubbiamente valenza ricreativa esaltando le problematiche connesse all'usura ed al danneggiamento dei motori, ma la latitanza di una qualche esigenza che spinga il giocatore a prodursi in attività poco leali ne limita fortemente le possibilità di espressione. Se hai già distaccato il gruppo di concorrenti al primo giro che bisogno c'è di rallentare per dare vita a qualche scaramuccia? Il team di sviluppo

Alcuni percorsi portano la "firma" del team di viluppo, come il manto acquoso in uno dei tracciati avanzati. Non è assolutamente interattivo, ma è animato e illuminato splendidamente.



Il gioco offre molteplici visuali da dentro e fuori l'abitacolo. Le prime sono indubbiamente le più suggestive, ma le ragguardevoli dimensioni dei motori di alcuni podracer ne scoraggiano l'impiego.

***Racer Revenge** offre due sistemi di controllo, uno tradizionale ed uno più "professionale" che assegna ai due stick analogici il controllo delle manette che regolano la potenza erogata dai motori. Una variante interessante, ma di difficile assimilazione.*

ha tentato di dare una risposta a questa domanda implementando un meccanismo di upgrade del veicolo basato sulla spesa del danaro elargito al termine delle gare, in misura proporzionale tanto al posizionamento finale quanto al numero di avversari eliminati. Velocità, accelerazione, manovrabilità, livello di raffreddamento e tempo di riparazione dei motori, sono alcuni degli attributi che possono essere amplificati nell'officina a cui si accede fra una gara e l'altra. Il problema è che il danaro acquisito con la (facile) vittoria è più che sufficiente a garantire una più che soddisfacente maturazione del proprio mezzo, da cui l'inutilità di guadagnare pecunia extra eliminando gli avversari.

Al di là della disarmante facilità con cui il gioco si lascia domare e risolvere, **Racer Revenge** non offre tracciati particolarmente stimolanti. Le consuete biforcazioni riconducenti a scorciatoie o semplici tragitti alternativi non mancano e la varietà scenografica è sufficientemente ampia da invitare alla scoperta dei vari percorsi, ma il modello di guida tutt'altro che atipico a dispetto del mezzo impiegato appiattisce le differenza fra un circuito e l'altro. Aggrava la percezione di questa apatia un comparto audio bizzarro che "accende" la bella traccia musicale – dai toni epici e dal ritmo incalzante – solo all'approssimarsi degli avversari al proprio veicolo (a rimarcare il peso che il team di sviluppo ha voluto dare agli scontri). Durante il resto della gara, invece, l'unico sottofondo audio che arriva alle orecchie del giocatore è il sommesso ronzio dei motori o le grida del pubblico assiepato ai lati della linea di partenza. Stupisce infine constatare la presenza di mura invisibili ai lati di alcuni tracciati, nella fattispecie quelli ad ambientazione forestale. In questi casi non è possibile abbandonare di un millimetro la striscia di terra del percorso nonostante al suo fianco scorra un semplice manto d'erba. Un intransigente rilevamento di collisione estende gli effetti di questo inconveniente anche sul piano ludico: impattare sul nulla mentre si stringe una curva solo per aver sorvolato di pochi centimetri l'erba perimetrale genera un livello di frustrazione che se non fosse per l'estrema facilità del gioco si risolverebbe in ira funesta con annesso lancio del controller.

Dal punto di vista tecnico **Racer Revenge** ribadisce l'esperienza accumulata dal team di sviluppo lavorando sull'hardware Sony. I Podracer sono riprodotti con una notevole cura del dettaglio e non mancano parti animate tanto sul motore quanto nella "cabina" di comando (è possibile vedere il pilota armeggiare con le manette del gas durante le virate). Alcuni percorsi, inoltre, presentano una sorprendente ricchezza cromatica impreziosita da sporadici abbagli solari e più in generale da ottimi algoritmi di illuminazione ed ombreggiature. L'ombra del Podracer, in particolare, è una fedele proiezione della sua sagoma e si stende e deforma alquanto realisticamente sulla scenografia. Il livello di estensione di quest'ultima è ragguardevole, ma talvolta eccede le potenzialità del motore grafico mostrandone i limiti con un lontano draw-in. Le fumate prodotte dai motori danneggiati così come le scie di polvere e sabbia sollevate nei percorsi desertici sono rese magistralmente arrivando nelle fasi più concitate di gara ad annebbiare una buona porzione dello schermo. La qualità generale dell'immagine è equiparabile a quella di **SSX**, priva di aliasing e fastidiosi flickerii. Il problema è il frame rate. I fotogrammi si aggiornano in media ogni trentesimo di secondo (talvolta si toccano anche i 60fps) con sporadici singhiozzi di rilevanza analoga a quelli presenti nel summenzionato titolo di Electronic Arts. Ciononostante i tracciati scorrono a velocità rizzacapelli sotto il proprio Podracer restituendo una buona percezione visiva delle 600 miglia orarie segnate sul tachimetro.

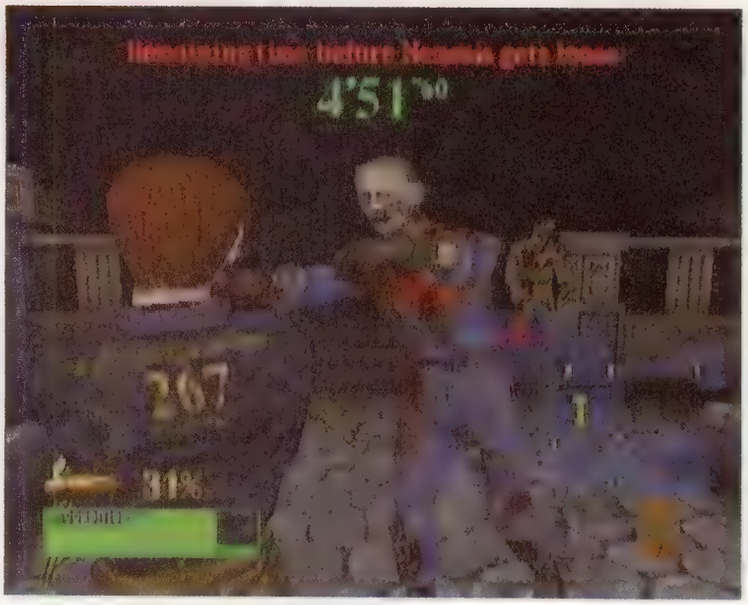
Con **Racer Revenge**, Rainbow Studios ha provato a dare profondità allo spin-off di Lucas Arts (concepito su N64), ma un'errata calibrazione degli elementi di gioco ha vanificato lo sforzo. L'esperienza di guida pura è inappagante. Il combattimento accessorio e discutibilmente divertente. Il livello di sfida bassissimo. E' un peccato, perché le idee ci sono, il motore grafico anche, ma è evidentemente mancato un adeguato processo di ottimizzazione del tutto, qualcosa su cui Rainbow Studios farebbe bene a concentrarsi nelle sue prossime produzioni.

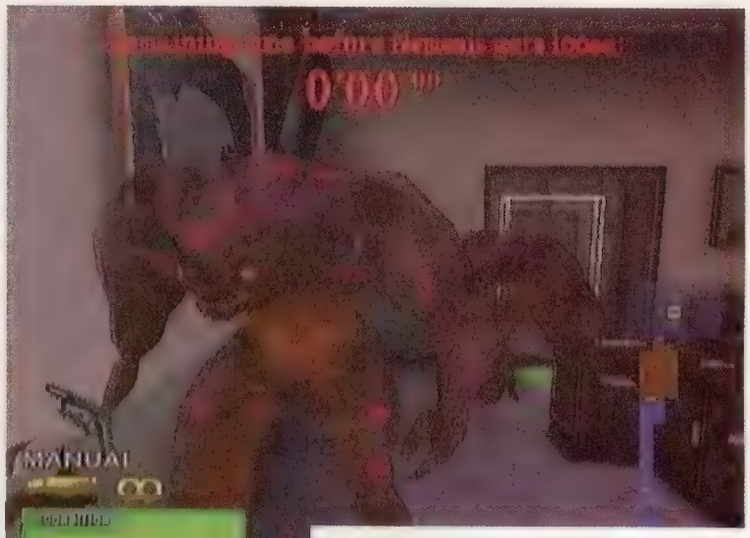
voto 5 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Resident Evil Survivor 2 – Code: Veronica

"Last but not the least" dicono gli Inglesi. Capcom contravviene questo detto consegnando all'utenza PS2 l'ultimo **Resident Evil** a vedere la luce su questa console... e probabilmente anche il peggiore.





di cristianobonora

Benché seguito diretto dell'infausto **Resident Evil Survivor** pubblicato due anni addietro per PSone, il qui recensito **Resident Evil Survivor 2** è piuttosto il figlio illegittimo di quel **Resident Evil Code: Veronica** che ha già saputo raccogliere abbondanti consensi prima su DC e poi su PS2 con l'edizione X. Fin dalla prima sessione di gioco viene infatti spontaneo inquadrare l'ultima fatica di Capcom come un'opera di indegno saccheggio perpetrato ai danni del quarto capitolo della saga, di cui ricicla personaggi, mostri, locazioni e sottotitolo.

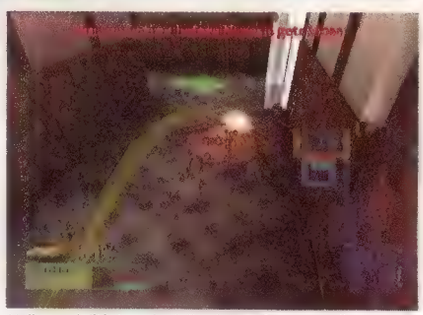
Eppure l'idea alla base di questo come del precedente **RES** di per sé potrebbe funzionare egregiamente: un **RE** con visuale in prima persona arricchito dalla possibilità di fare fuoco con l'ausilio di una light gun costituisce un entusiasmante punto di partenza per un concept originale e appassionante. Purtroppo **RES2**, sulla malcapitata scia del predecessore, non è stato in grado di sviluppare adeguatamente questo suggestivo presupposto ludico.

L'Arcade mode rappresenta il fulcro del gioco ed è costituito da cinque livelli dalla durata approssimativa di cinque minuti ciascuno, da attraversare da soli o coadiuvati dal partner controllato dalla CPU (Steve se impersonate Claire e viceversa). Per terminare il gioco non sarà necessario cimentarsi nella risoluzione di alcun enigma: in ogni livello il vostro scopo consiste semplicemente nel recuperare la chiave che apre la porta della stanza del boss per procedere poi all'eliminazione di quest'ultimo. Le vostre deambulazioni nell'isola di Rockfort saranno inoltre vivacizzate dalle incursioni dell'imbattibile Nemesis, riesumato per l'occasione dal terzo **RE**.

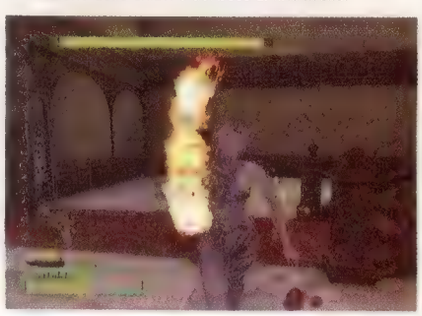
Gli sviluppatori hanno tentato di porre rimedio alla risibile durata dell'avventura principale accostandole un'inedita modalità Dungeon, che introduce missioni più impegnative ma anche più dispersive e noiose. Le missioni e le modalità aggiuntive che si rendono disponibili terminando l'Arcade mode, e le stesse missioni del Dungeon mode, poco giovano alla longevità del prodotto, ribadendo la ripetitività e la superficialità dell'azione proposta. Ma al di là della limitata profondità del sistema di gioco, prerogativa entro certi limiti accettabile in un titolo arcade, l'autentico problema di **RES2** risiede nell'aspetto che avrebbe dovuto rappresentare il punto di forza dell'intera produzione: l'implementazione della light gun. Utilizzando la G-con2 lo spostamento del personaggio avviene mediante la croce direzionale posta sopra il calcio dell'arma, con i pulsanti A e B deputati allo strife o alla rotazione della visuale. Coordinare le operazioni di movimento e puntamento può inizialmente creare qualche imbarazzo, ma il tutto è risolvibile con una mezz'oretta di pratica. Ciò cui nulla può porre rimedio è la deprimente imprecisione dimostrata dall'arma (di certo non per colpa della precisissima periferica Namco), che abbinata all'incomprensibile ritardo che si verifica tra la pressione del grilletto e l'effettiva esplosione dei colpi su schermo mina irrimediabilmente la giocabilità complessiva del titolo. Il gioco supporta anche la G-con 45, che non disponendo però di una croce direzionale non consente né lo strife né di muoversi e fare fuoco contemporaneamente. In definitiva, la periferica che garantisce le prestazioni di gioco migliori si rivela ancora una volta il DualShock2, ma giocato in questa maniera **RES2** perde la sua ragione di esistere, tramutandosi nel più insignificante degli sparatutto in prima persona.

A dare il colpo di grazia ad una produzione già mediocre contribuisce incisivamente il comparto tecnico. I poligoni a video sono davvero pochi e sono ricoperti da texture di pessima qualità, a tratti rievocative dell'effetto fuori fuoco tipico di Nintendo 64. Il bestiario comprende la maggior parte dei mostri storici della saga, ma la povertà delle texture e la sommarietà delle animazioni ne compromettono significativamente l'impatto. I lunghi caricamenti assumono poi un valore emblematico in **RES2**: dopo la tradizionale animazione della porta, pensata per mascherare i caricamenti che precedono l'ingresso in ogni stanza, lo schermo si annerisce e la sconfortante scritta "now loading" ci terrà compagnia ancora per qualche secondo. L'assenza del parlato e la mancata localizzazione (solo il manuale è stato tradotto in italiano) concludono l'elenco delle lacune palesate da una produzione evidentemente tesa al risparmio e allo sfruttamento accanito del marchio **RE**. Shame on you Capcom!

voto 4 su 10



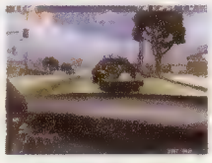
Nella modalità Arcade delle vistose frecce verdi o rosse sul pavimento indicano la porta da varcare per muoversi in direzione delle chiavi e del boss di fine livello.

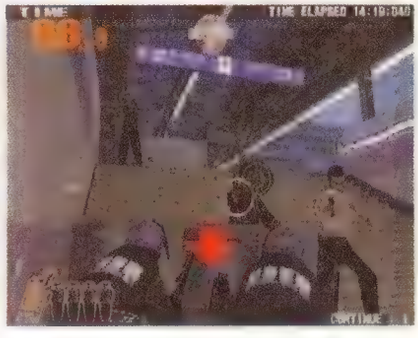


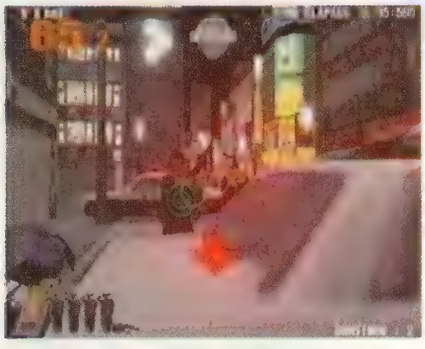
*Il timer nella parte alta dello schermo indica i secondi che vi rimangono prima che il Nemesis irrompa nell'area di gioco. È solo allora che **RES2** sa regalare dei momenti di angoscia vagamente paragonabili a quelli cui per anni ci ha abituato la saga.*

Police 24/7

Approfittando della nuova tecnologia Capture Eye, Konami riesce ad importare fedelmente su PS il proprio sparatutto "motion sensitive" rifiutandogli però la compatibilità con le due pistole ottiche Namco.







La mancanza di sangue rende decisamente meno drammatici gli scontri a fuoco.

L'Hyperblaster di Konami ed i suoi cloni solo le uniche pistole compatibili con il gioco.

Quando un produttore di giochi arcade cerca di attirare l'attenzione di una sempre più esigua clientela realizzando uno stravagante cabinato, capita spesso che la componente ludica funga da semplice complemento alla particolare tecnologia applicata. Nel momento in cui questi titoli vengono convertiti per il mercato casalingo si cerca se possibile di replicare i loro particolari sistemi di controllo realizzando periferiche il cui acquisto comporta un considerevole esborso di denaro per l'utente, ma che senza di esse il gioco perde molto del suo fascino originale. E' questo il caso di **Police 24/7**, sparatutto con light gun che privato del sistema di riconoscimento del movimento del giocatore si trasforma in un titolo piuttosto banale.

L'elemento d'attrattiva del coin-op era costituito dalla possibilità di cercare riparo dai proiettili nemici muovendosi con il proprio corpo, caratteristica che la conversione riesce a replicare mediante una webcam USB che, collegata alla console, osserva i movimenti del giocatore. Rispetto alla gabbia di sensori infrarossi della versione arcade, il sistema Capture Eye non offre la medesima precisione tanto che finito l'effetto novità si è portati quasi a preferire il controllo via pad. Quest'ultimo è effettuato muovendo il reticolo di mira con lo stick sinistro e cercando riparo nelle direzioni di volta in volta disponibili mediante lo stick di destra. Brutte notizie per i possessori di GunCon 45 e 2: troppo orgogliosa per utilizzare le pistole della rivale Namco, Konami ha preferito ripiegare sulla vetusta Hyperblaster, lightgun risalente al lontano '95 fortunatamente compatibile con alcune periferiche realizzate da terze parti disponibili anche in Italia.

Police 24/7 si distingue da buona parte degli sparatutto prodotti sino ad ora per un'impronta più realistica degli eventi in cui si viene coinvolti. Il gioco propone dieci (brevi) livelli ambientati tra la "piccola Tokyo" di Los Angeles e la vera capitale giapponese, da affrontare secondo un percorso che varia a seconda della velocità con cui il giocatore reagisce in certe situazioni. Se **Time Crisis 2** può essere definito la trasposizione di un film d'azione hollywoodiano, **Police 24/7** ricorda maggiormente uno di quei nuovi telefilm polizieschi dal realismo esasperato quale l'ancora inedito in Italia *Cops*. Inquadrature traballanti stile reportage televisivo, avversari dall'aspetto comune e situazioni di gioco realistiche rendono l'azione più credibile, ma anche ripetitiva e meno spettacolare. Come abbiamo già menzionato, ogni locazione offre uno o più ripari dietro i quali coprirsi e ricaricare la propria pistola. Una facoltà che conviene sfruttare solo quando ci si trova realmente in pericolo dato che un comportamento particolarmente timido e vigliacco influisce negativamente sul punteggio. Quest'ultimo è infatti basato su un sistema di rilevazione attitudinale impiegato realmente dalle forze dell'ordine che giudica le vostre azioni basandosi su svariati parametri. Una caratteristica curiosa, ma piuttosto insignificante in termini di gioco.

Come per la maggior parte dei suoi concorrenti, il principale problema di **Police 24/7** è dato dalla ridotta longevità. Risolto l'Arcade Mode l'interesse per il gioco scema rapidamente. Di poco aiuto è l'esiguo numero di modalità aggiuntive, come il Challenge Mode, in cui si affrontano i livelli dell'arcade completati sottostando ad alcune limitazioni. Decisamente obsoleta la componente grafica che non si discosta da quella originale generata dal vetusto hardware Viper, eccezion fatta per il formato dello schermo che è passato da 9:16 (un widescreen in verticale) a 4:3. Un adattamento realizzato in modo approssimativo senza considerare che restringendo lo schermo alcuni nemici si sarebbero trovati in posizioni periferiche assai difficili da individuare. Dobbiamo segnalare inoltre una fallace rilevazione del punto d'impatto dei colpi che porta spesso a ferire erroneamente civili e colleghi.

Per riassumere, **Police 24/7** è la pedestre conversione di un gioco mediocre che terminato l'effetto novità della tecnologia Capture Eye ha ben poco da dire. Un inizio sotto tono per il sistema motion sensitive ideato da Konami che ci auguriamo venga prossimamente implementato con maggiore efficacia ed in produzioni di calibro superiore.

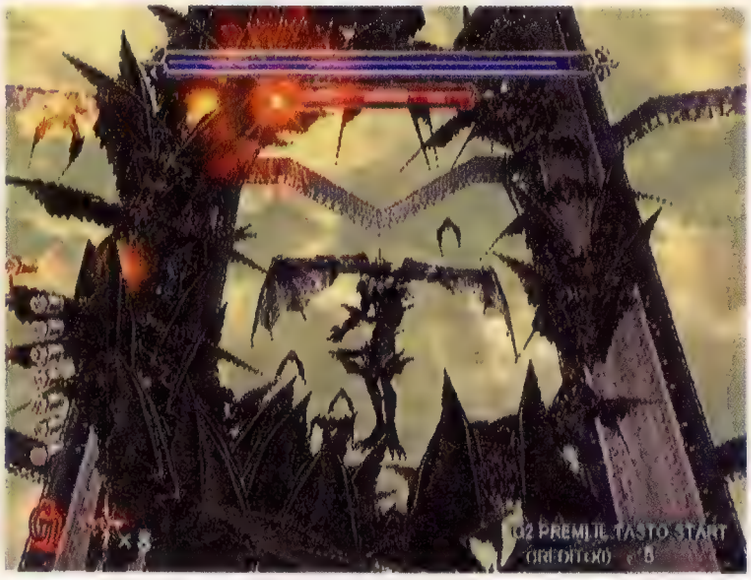
voto 5 su 10

di diegocortese

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **WOW ENTERTAINMENT** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Vampire Night

Acclamato come sequel "ideale" di **The House of The Dead 2**, il frutto della collaborazione tra Namco e Sega si rivela purtroppo più superficiale e meno impegnativo del suo predecessore.



Per estirpare i Sarcomas bisogna colpire con precisione il loro occhio; in caso contrario si accelera la trasformazione delle vittime in licantropi.

di diego**cortese**

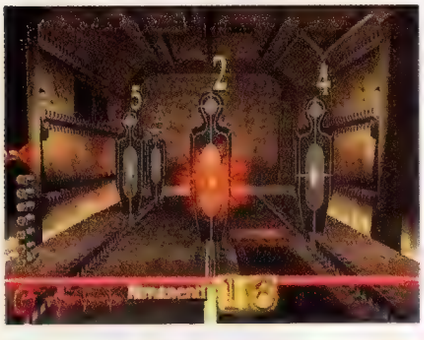
Annunciato durante la famosa conferenza stampa del 31 gennaio 2001, che segnò il drastico cambio di rotta nelle politiche commerciali di Sega, **Vampire Night** aveva sulla carta tutti i numeri per diventare un classico degli shooter con light gun. In questa coproduzione, Sega si sarebbe occupata del concept e dello sviluppo del gioco, affidandoli a Wow Entertainment (autori del celebre **The House of The Dead 2**), mentre l'incarico di Namco era quello di distribuire il gioco e collaborare con gli sviluppatori all'ottimizzazione del codice per il nuovo hardware System 246. Nonostante gli esaltanti presupposti, **Vampire Night** non ha convinto nella propria incarnazione arcade, lanciata in sala giochi lo scorso anno. Il tentativo mal riuscito di rinnovare la meccanica di **The House of the Dead** si è tradotto un uno sparatutto concettualmente modesto e dalla scarsa longevità anche per un coin-op: difetti che nemmeno le aggiunte apportate da Namco Hometek alla versione casalinga hanno saputo sistemare.

La superficialità con cui Wow Entertainment ha espletato il compito affidatole emerge già dal comparto narrativo, costituito da una scialba storiella raccontata in modo sconnesso attraverso dialoghi di una banalità disarmante. Protagonisti di quest'avventura da film "di serie C" sono due figli delle tenebre che hanno rinnegato il proprio passato per dare la caccia ai loro simili, missione che si conclude in un antico borgo medioevale europeo che ospita i più potenti rappresentati della razza vampira. Armati di speciali pistole incantate, i due ammazzavampiri devono seguire un percorso in larga parte prefissato che li porta ad affrontare in sequenza cinque temibili creature demoniache. La fragile trama rende le scene d'intermezzo in tempo reale decisamente evitabili, complice anche un doppiaggio in italiano talmente poco professionale da essere involontariamente umoristico. Sebbene altrettanto discutibile, selezionare il doppiaggio in inglese potrebbe essere un'alternativa da non sottovalutare, se non altro perché la scarsa abilità dei doppiatori statunitensi è meno percettibile all'orecchio dell'utente italiano.

Se la trascuratezza con cui è stata scritta la trama può essere in fondo perdonata (del resto nemmeno **Time Crisis** e **The House of the Dead** brillano per qualità della storia), la superficialità con cui è stata ideata la meccanica di gioco costituisce una colpa ben più grave, specie considerando le credenziali degli sviluppatori. Ad una prima analisi **Vampire Night** sembra rappresentare un'evoluzione del concetto di gioco del precedente shooter di Wow Entertainment. L'introduzione dei punti deboli, in passato esclusiva dei boss, è stata estesa anche ai nemici comuni: chiaramente indicati sul corpo dei mostri da un cerchio mistico, questi punti consentono di sbarazzarsi dei nemici con un unico colpo preciso. Nei combattimenti contro i boss è stata aggiunta una Attack Gauge che indica la sezione di energia vitale dell'avversario da abbattere per interrompere la sua sequenza d'attacco: aggiunta che rende gli scontri meno frustranti (visto che è possibile capire chiaramente il momento di vulnerabilità del nemico), ma anche decisamente più facili rispetto a **The House of the Dead**. Ritornano gli ostaggi da salvare, la cui vita non è più minacciata da creature incombenti ma da parassiti chiamati Sarcomas, esseri tentacolari che avvolgono le proprie vittime trasformandole in licantropi se non vengono estirpati con un attacco chirurgico. E' stata conservata infine la possibilità di scegliere tra più strade alternative colpendo alcuni bersagli in momenti specifici. Questi normalmente coinvolgono una bambina petulante che insiste a seguire i due protagonisti mettendosi continuamente nei guai: a seconda della velocità con cui si trae in salvo la pulzella il percorso di gioco segue vie differenti.

Fin qui tutto bene. **Vampire Night** non rappresenterà il più grande esempio di creatività videoludica da parte del team Sega, ma almeno si ispira ad uno dei migliori sparatutto mai realizzati (peraltro non disponibile su PS2). Peccato che il disegno dei livelli non sia assolutamente all'altezza del suo predecessore, in particolar modo a causa di una distribuzione disuguale dei vari elementi di gioco che rende il titolo di Wow Entertainment sbilanciato e senza spessore. Dei sei stage disponibili, solo il secondo si dimostra equilibrato e ben studiato: gli altri scarseggiano in percorsi alternativi, eventi insoliti e ostaggi da salvare, fino ad arrivare agli estremi del primo stage, privo di boss, e dell'ultimo, completamente sprovvisto di nemici comuni. Quello che potenzialmente poteva costituire un degno seguito di **The House of the Dead** si rivela quindi uno sparatutto grossolano che poco invoglia ad essere rigiocato. Ai difetti sopraelencati si aggiunge la decisione di

La regolazione del livello di difficoltà e del numero di crediti presente nel menù delle opzioni non altera i parametri del Mission Mode, che possono essere modificati solo con l'acquisto di oggetti.



*Procedendo nel Training e Mission Mode è possibile sbloccare le pagine di un archivio che contiene illustrazioni e informazioni sul mondo di **Vampire Night**.*

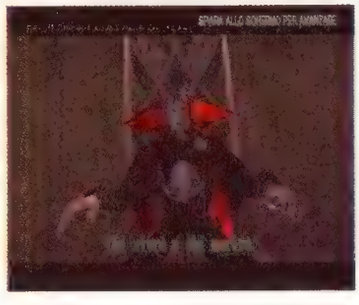
Namco di consentire il ricaricamento dell'arma mediante un tasto qualsiasi della light gun, trasformando così una pistola in una sorta di mitragliatrice nella versione casalinga del gioco. Inutile dire che il risultato di tale azione sconsiderata è il totale abbattimento della non elevata difficoltà di gioco, con ovvie conseguenze sulla sua longevità.

Di scarso supporto all'interesse del giocatore sono le aggiunte operate da Namco, costituite da una serie di sottogiochi riuniti sotto una modalità di addestramento e un Mission Mode con elementi RPG. Anche qui ci troviamo di fronte ad idee interessanti applicate con approssimazione. Il Training Mode, costituito da 17 sfide "alla **Point Blank**", può essere affrontato da un solo giocatore alla volta, offrendo così un valore ricreativo dimezzato. Ancor più deludente la modalità a missioni che, invece di contenere prove di abilità dal soggetto inedito come in **Time Crisis 2** (riciclando personaggi e ambientazioni), si limita a proporre una versione del gioco con l'aggiunta di oggetti che ne alterano variabili quali armamento, durata e difficoltà: si tratta di item acquistabili ad un emporio oppure completando missioni assegnate dagli abitanti del villaggio (33 in tutto), esposte con una tale approssimazione da renderne l'espletamento spesso frustrante. Per riuscire a capire dalla loro descrizione il luogo esatto dove si trova l'oggetto da recuperare o la persona da salvare è necessario conoscere tutte le aree di gioco, zone alternative incluse, altrimenti il rischio è quello di oltrepassare il punto designato senza accorgersi di nulla. Se si considera che, a meno di non usare costosi incantesimi di teletrasporto monouso, si è costretti a partire sempre dal primo stage, è facile immaginare quanto possa risultare frustrante completare gli obiettivi nei livelli avanzati.

Ad esclusione del già menzionato pessimo doppiaggio, il comparto tecnico di **Vampire Night** è tutto sommato accettabile. I mostri, per quanto un po' blocchettosi, vantano una curata caratterizzazione grafica e una qualità delle animazioni nella media. Estremamente suggestive le sequenze di morte dei nemici: questi non si limitano a cadere al suolo esanimi, ma bruciano come carta rivelando il proprio scheletro. Altri virtuosismi cosmetici comprendono splendidi effetti di distorsione dell'immagine, l'elevata interazione fra gli elementi del fondale e i colpi dei giocatore e le riflessioni sulle superfici liquide e marmoree. Il passaggio del codice al formato PAL è avvenuto in modo innocuo, senza intaccare eccessivamente la fluidità di gioco e la dimensione dello schermo. Sfortunatamente è rimasto inalterato anche lo sfarfallio di alcune abitazioni che ne deturpa l'impatto visivo.

Anche se nel complesso **Vampire Night** riesce a raggiungere una strascicata sufficienza, il livello qualitativo che ci si attendeva da una produzione Sega/Namco era ben altro. Avremmo gradito una fusione tra lo stile di gioco degli shooter più rappresentativi delle due case, arricchita da elementi innovativi, o ancora meglio un'idea di gioco del tutto nuova, non certo la brutta copia di **The House of the Dead**. Il rammarico per ciò che lo sparatutto di Wow Entertainment avrebbe potuto rappresentare si unisce alla delusione per l'affrettato design dei livelli e allo sconforto per l'assenza di validi elementi aggiuntivi. Sentimenti che portano il titolo ad esaurire la propria presa sul giocatore nel giro di un week-end e condannano **Vampire Night** ad entrare nella lista dei giochi consigliati unicamente per il noleggio.

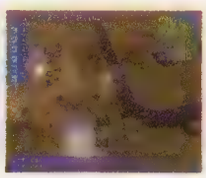
voto **6 su 10**

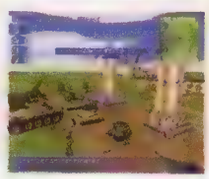


ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **MASA** GENERE **STRATEGIA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Conflict Zone

Introdurre l'influenza dei media in uno strategico in tempo reale? Idea interessante, ma non sviluppata a dovere...





di diegocortese

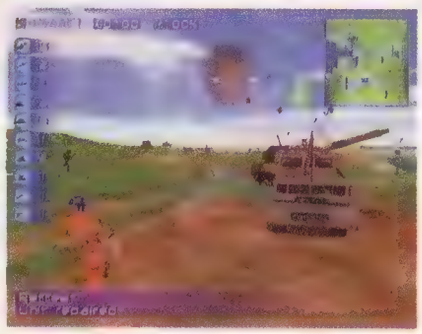
Sebbene siano passati parecchi anni dall'uscita dello storico **Dune 2**, il genere degli strategici in tempo reale per PC ha offerto raramente drastiche evoluzioni rispetto quanto ideato da Westwood. Abbiamo così assistito a un'infinità di cloni diversi fra loro solo per ambientazione ed equipaggiamenti, dove la tattica di battaglia più fruttifera rimane sempre l'attacco in massa dopo aver generato un adeguato numero di unità. Con il nuovo progetto di MASA, incentrato sulla polizia internazionale e sullo sfruttamento dei media sul campo di battaglia per ottenere benefici economici e strategici, Ubisoft aveva instillato negli appassionati la speranza di vedere novità sostanziali, promettendo una sofisticata intelligenza artificiale e l'inserimento di alcuni inediti elementi di gioco. All'atto pratico però, **Conflict Zone** si è dimostrato meno rivoluzionario del previsto e soprattutto assai poco adatto ad una fruizione su console.

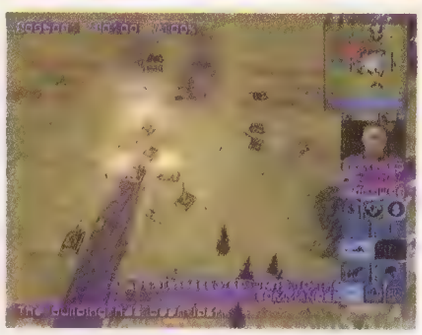
Anche se ambientato in un prossimo futuro, lo scenario in cui si svolge **CZ** è di triste attualità. Comandando a scelta una forza internazionale di pace palesemente ispirata all'ONU (International Corps for Peace) o un'organizzazione terroristica che ricorda la bondiana Spectre (GHOST), il giocatore deve portare a termine una serie di conflitti scoppiati in luoghi caldi del pianeta quali Nord Africa, Sud Est Asiatico ed Europa dell'Est. Fin troppo simili dal punto di vista degli equipaggiamenti, le due fazioni si differenziano principalmente nel sistema di approvvigionamento delle finanze. Per l'ICP il denaro proviene dalle nazioni facenti parte della forza di pace, la cui opinione pubblica dev'essere soddisfatta trasportando quanti più civili possibile nei campi profughi, oltre che limitando vittime e danni collaterali. All'opposto la GHOST riceve i propri aiuti economici arruolando con metodi coercitivi i civili nelle proprie fila e impressionando i propri sponsor occulti con brillanti operazioni militari. Se si esclude la necessità dei primi di limitare il numero di vittime innocenti e quella dei secondi di applicare strategie aggressive, la meccanica di gioco non si discosta da quella dei comuni giochi di strategia. I civili costituiscono in fondo solo un nome diverso con cui definire le classiche risorse minerali presenti in questo genere di giochi e la tattica migliore rimane sempre l'assalto di massa.

Altrettanto inefficace è la seconda innovazione apportata da Ubisoft ovvero la possibilità di assegnare a quattro generali controllati dalla CPU l'amministrazione delle basi e delle truppe. Dato che l'obbligo di costruire le proprie strutture solo in determinati punti della mappa di gioco limita fortemente l'espansione territoriale del proprio esercito, raramente si sente la necessità di automatizzarne la gestione, anche perché questa si dimostra spesso fallace: non è raro che un generale rimanga inerte per diversi minuti senza motivo oppure effettui sconsiderate incursioni in territorio ostile. La tanto decantata intelligenza artificiale si è infatti rivelata meno sofisticata del previsto, risultando valida solo negli scontri a fuoco, ma disastrosa quando si tratta di interpretare gli ordini di movimento delle truppe: non si contano gli ingorghi durante il superamento di ponti e valichi, la scomparsa di unità lasciate indietro perché troppo lente o la paralisi dovuta al fatto che i soldati non riescono a comprendere come raggiungere una determinata locazione. I difetti sono aggravati da un sistema di controllo (solo tramite joypad) complesso e impreciso, oltre che da una poco pratica organizzazione dei menù.

Conflict Zone era già tecnicamente datato al debutto su PC lo scorso anno e durante la sua conversione per PS2 nulla è stato fatto per renderlo più gradevole alla vista. La bassa risoluzione impiegata ostacola l'individuazione delle truppe allorquando si impiega una visuale a largo raggio, mentre ingrandendo l'immagine non si riesce ad avere una chiara visione di cosa stia avvenendo nell'ambiente circostante. Nonostante l'aspetto blocchettoso dei modelli 3D e lo scarso dettaglio dei fondali, il motore grafico perde colpi di sovente sia in corrispondenza degli accessi al DVD che sotto il peso dell'elevato numero di mezzi riprodotti e dell'impiego generoso di effetti di luce e particellari. Controlli ostici, grafica scarna e mancanza di elementi realmente innovativi rendono questa produzione Ubisoft un titolo trascurabile, specie potendo mettere mano all'almeno più pratica versione PC. Un'occasione mancata di rinnovare un genere da troppo tempo avaro di proposte innovative.

voto 5 su 10



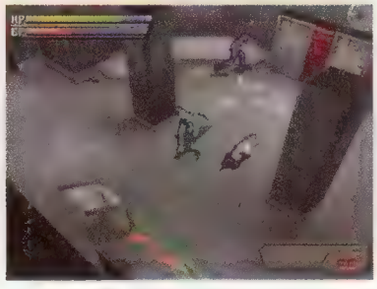


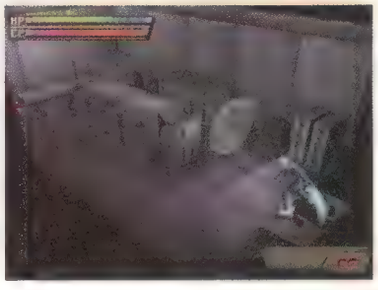
Al fine di mostrare ai vari "sponsor" l'efficacia dei propri attacchi, i terroristi devono inserire nelle fila del proprio esercito dei cameraman incaricati di riprendere i combattimenti. Nel caso l'esito della battaglia non sia quello previsto è comunque possibile sbarazzarsene per evitare brutte figure...

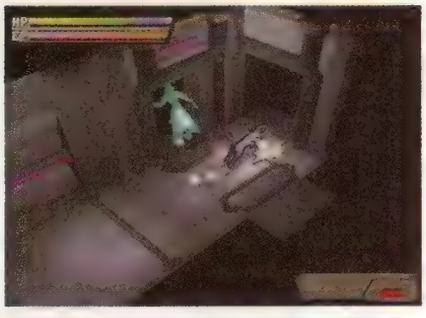
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **VIRGIN INTERACTIVE** SVILUPPATORE **HUDSON SOFT** GENERE **ACTION ADVENTURE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

D.N.A. Dark Native Apostle

Hudson Soft tenta di dar vita ad un'avvincente avventura biotecnologica ispirata ai classici fumetti americani miscelando cel-shading e semplice grafica poligonale. Ma fallisce miseramente.







La combinazione di biochip raccolti durante il gioco attiva abilità speciali indispensabili per il superamento di alcune sezioni.

La storia di **D.N.A.** ha luogo nel 2060. L'ingegneria genetica è ormai una realtà ed ha consentito alla medicina di fare il salto di qualità che tutta l'umanità attendeva. In alcuni laboratori, però, si svolgono pericolosi esperimenti sugli uomini. Una di queste involontarie cavie è il protagonista del gioco, che approfittando di un momento di distrazione della sicurezza, ruba uno strano pendente e tenta la fuga, ma finisce, ben presto, per essere catturato e gettato nelle fogne in fin di vita. Privato dei suoi ricordi e della sua umanità, il nostro eroe deve dipanare l'intricata matassa del suo passato, per capire come è diventato una cavia biotecnologica e soprattutto per vendicarsi e riacquistare la libertà.

Il gioco, che vanta un'ottima localizzazione in italiano nei menu e nei sottotitoli (il parlato è in inglese), si apre con una presentazione dalla quale emerge subito il tratto peculiare che i designer hanno voluto dare all'avventura. Miscelando la grafica in cel-shading dei personaggi, con quella poligonale delle ambientazioni, il team di sviluppo ha volutamente cercato di conferire al titolo l'aspetto di un fumetto americano dai tratti cupi e marcati. Basti pensare al look del nostro eroe, col suo lungo mantello dall'ampio bavero rialzato ed al menu di gioco che ricorda la pagina di un fumetto, con tutte le varie sezioni animate in stile cartoon. L'uso di colori molto brillanti, di ombre cupe e riflessi quasi gelatinosi, conferisce ai personaggi cel-shaded di **D.N.A.** un look peculiare che, seppur bizzarro, non è mai stucchevole.

Capace di rilasciare bombe a detonazione istantanea o ritardata, evidente segno della mania dinamitarda di Hudson Soft, ma anche di equipaggiare fino a quattro biochip contemporaneamente, il N° B13 (ossia il nostro personaggio-cavia) deve farsi strada attraverso aree sempre più ampie, prima di arrivare al confronto finale con lo scienziato pazzo a capo del laboratorio. La meccanica di gioco si basa sulla raccolta di chiavi, biochip e documenti vari, oltre che, naturalmente, di un vasto repertorio di armi. Così come chiavi, dischetti, batterie ed altri oggetti servono a sbloccare l'accesso a zone prima irraggiungibili, allo stesso modo i 10 biochip sparsi nel gioco devono essere raccolti e sapientemente combinati per poter attivare abilità speciali con le quali sconfiggere i boss delle sette aree in cui è diviso il gioco o, più praticamente, superare ostacoli normalmente insormontabili. Il posizionamento dei biochip nei quattro alloggiamenti posti nel braccio bionico del nostro eroe, non è lasciato al caso. L'attenta esplorazione delle varie locazioni, consente il recupero di preziosi documenti, che, oltre a fornire utili informazioni sui nemici e ad elargire consigli sul superamento di alcuni enigmi, elencano i biochip richiesti per ottenere determinati poteri spiegando come disporli sul braccio.

Purtroppo il titolo Hudson è gravato da notevoli lacune tecniche che ne minano pesantemente la giocabilità. In primo luogo la grafica, nonostante la sua "essenzialità", soffre di vistosissimi rallentamenti e scalettature. Basta detonare un paio di bombe per mandare in panne il motore grafico. Inoltre i puzzle sono noiosi e ripetitivi. Spesso il giocatore è costretto ad esplorare le stesse stanze decine di volte per aprirne tutte le porte e recuperare gli oggetti richiesti dal gioco. Si finisce in pratica per azionare un interruttore in una locazione, andare nella stanza dove si è prodotto l'effetto corrispondente, azionare un computer, tornare indietro per azionare una leva, e così via fino a quando tutte le stanze diventano accessibili e si possono finalmente raccogliere i preziosi biochip. Se a ciò si aggiunge la seccante rigenerazione dei nemici, la cui intelligenza artificiale si può dire inesistente, e la frustrante necessità di ruotare continuamente la visuale per scovare le uscite (altrimenti difficilmente visibili), appare evidente l'alto livello di superficialità realizzativa che impedisce a questo **D.N.A.** di meritarsi l'ingresso nel tray di PlayStation2. Un vero peccato considerando che integrando la storia di fondo, l'ambientazione e l'idea del look fumettistico con una struttura di gioco tecnicamente valida ed articolata, si sarebbe potuto ottenere un prodotto certamente più fruibile.

voto 4 su 10

di francescomatarrese

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **KOEI** GENERE **STRATEGIA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Kessen II

Dopo un anno d'attesa il kolossal Koei da sei milioni di euro debutta finalmente nel Vecchio Continente nella sua incarnazione anglofona.

di diego**cortese**

Tra tutti i tentativi effettuati da Koei per scrollarsi di dosso l'immagine di software house specializzata in complessi giochi di guerra, **Kessen II** rappresenta tuttora il progetto in cui la casa ha concentrato più energie. La produzione del gioco ha coinvolto decide di doppiatori e attori giapponesi, impegnati nel realizzare la prima simulazione strategica cinematografica. In alternativa alle complesse opzioni e alle intricate statistiche che caratterizzano le classiche simulazioni Koei, **Kessen II** propone una meccanica di gioco dinamica e facilmente assimilabile, unita ad un'avvincente storia ispirata al cinema fantastico orientale.

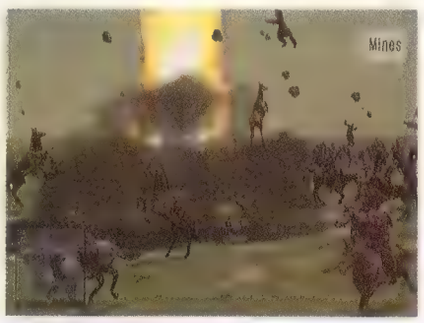
Anziché descrivere eventi storici come nel caso del primo **Kessen**, Koei ha optato per una storia originale basata su personaggi realmente esistiti. Ambientato in Cina nel periodo dei Tre Regni (220-265), il gioco racconta di una guerra scoppiata tra il regno Wei, governato dall'avido Cao Cao, e il regno Shu con a capo il valoroso Liu Bei. Oggetto della disputa è la bella Diao Chan e soprattutto il potere segreto che la fanciulla nasconde. Rispetto all'episodio precedente, Kessen II vanta una trama decisamente più articolata, arricchita dall'ingresso di svariati comprimari man mano che il conflitto si estende lungo tutta la Cina. La descrizione degli eventi occupa una parte consistente della durata del gioco e ha luogo attraverso sequenze di intermezzo filmate e in tempo reale che non si limitano a precedere le missioni ma le interrompono frequentemente. Di conseguenza è richiesta una notevole pazienza da parte dei giocatori più "tradizionalisti", specie nel caso abbiano poche affinità con il genere della storia trattata. In quanto sviluppato con un budget superiore alle altre produzioni Koei, le scene d'intermezzo di **Kessen II** vantano uno standard qualitativo elevato sia nella regia che nella realizzazione tecnica. Sfortunatamente la versione europea del gioco non permette di apprezzare il curatissimo doppiaggio originale che vedeva la partecipazione di numerosi voci note dell'animazione nipponica (cfr. **SC**81). L a recitazione dei dialoghi inglesi è comunque accettabile e, soprattutto, più comprensibile per la maggior parte degli italiani…

La massiccia componente narrativa è accompagnata da una meccanica di gioco di tutto rispetto, più profonda rispetto al primo, breve capitolo. Inizialmente **Kessen II** consente di controllare solo uno dei due partecipanti al conflitto, il regno Shu. Una volta completato il gioco, si rende disponibile la fazione nemica che con nuove missioni e sequenze animate permette di rivivere la storia dal punto di vista di Cao Cao. Allo scopo di snellire i preparativi prima della battaglia, la fase di personalizzazione delle unità si limita ad un consulto con i propri generali, che richiede di scegliere tra proposte differenti. Lo stesso vale per la scelta della strategia nello scontro, che include l'impiego programmato di imboscate, trappole esplosive e potenti incantesimi ad area per compensare un'eventuale inferiorità numerica. Più complessa la gestione delle truppe una volta dato il via alle operazioni. Mediante una mappa si scelgono a gioco fermo le direzioni da assegnare alle proprie truppe e la formazione di combattimento da impiegare. Avvenuto il contatto con le unita nemiche hanno inizio gli scontri, il cui esito è determinato dal numero e dalle caratteristiche dei soldati, oltre che dalla formazione selezionata. Volendo, il giocatore può contribuire alla vittoria del proprio esercito controllando direttamente i generali o alcuni loro sottoposti, come in una versione semplificata del picchiaduro **Sangokumusou**. Attirando i propri uomini nei luoghi dove più vi è bisogno, sfidando a duello i comandanti nemici e utilizzando colpi speciali si può influenzare fortemente il risultato di una battaglia, ribaltandone le sorti anche nelle situazioni più tragiche.

Sebbene il tempo trascorso dall'uscita della versione giapponese abbia intaccato la spettacolarità visiva del gioco, la realizzazione tecnica di **Kessen II** rimane comunque di tutto rispetto. La semplicità dei fondali e l'instabilità del motore grafico potranno lasciare interdetti i palati più raffinati, ma è difficile rimanere impassibili davanti alla rappresentazione degli oltre 500 uomini sul campo di battaglia oppure ai mirabolanti effetti speciali degli incantesimi. Lo schiacciamento dell'immagine dovuto alla conversione PAL è tutto sommato contenuto, così come la riduzione della velocità. Con la sua meccanica di gioco intuitiva e la trama coinvolgente, **Kessen II** costituisce un tentativo pienamente riuscito di creare una simulazione strategica capace di incontrare i gusti sia dei "giocatori comuni" che degli appassionati del genere. Un ulteriore successo da parte di una società che si è dimostrata in grado di allargare il proprio bacino d'utenza al pubblico di massa, senza rinnegare le proprie origini.

voto **8 su 10**

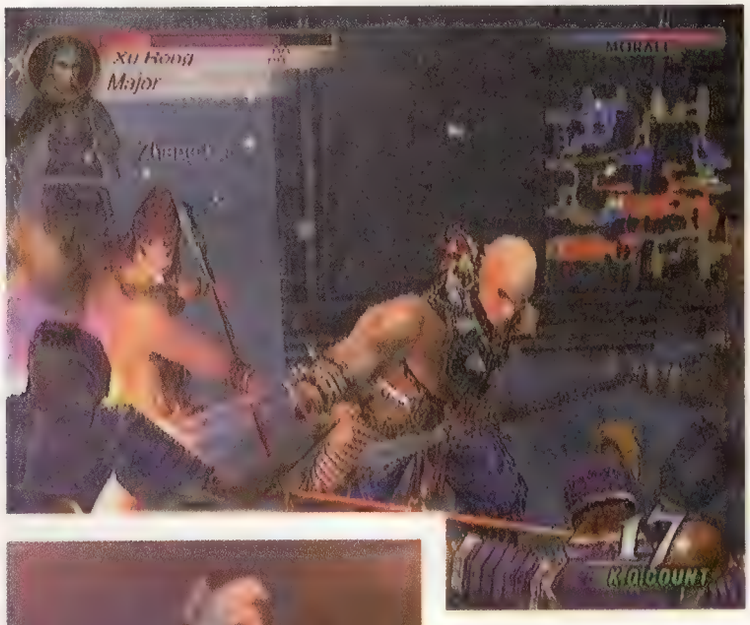
Dato che le unità nemiche vengono mostrate sulla mappa solo quando entrano nel cono visivo del giocatore, la tattica selezionata sulla base delle informazioni iniziali dev'essere adattata all'andamento della battaglia.



Un uso corretto degli incantesimi può stravolgere le sorti del conflitto.

Dinasty Warriors 3

Con inattesa solerzia THQ ha reso disponibile all'utenza europea il nuovo episodio della saga di picchiaduro strategici ad opera di Omega Force.



Quando i cavalli si trovano di fronte ad ostacoli improvvisi tendono ad imbizzarrirsi.

La rapidità con cui si riempie la barra del Musou Attack è proporzionale alla quantità di energia vitale del personaggio.

Quando un paio d'anni or sono **Dinasty Warriors 2** apparve sul mercato, il titolo di Koei non riuscì a convincere pienamente a causa del suo concetto di gioco ancora acerbo unito alla poca conoscenza dell'hardware PS2 da parte di Omega Force. Prendendo come base il lavoro svolto in precedenza, i suoi creatori hanno realizzato un sequel che corregge molti dei precedenti difetti incrementando sensibilmente profondità ed longevità. Sempre ispirato agli eventi bellici più caratteristici narrati nel romanzo cinese La Storia dei Tre Regni, **DW3** ripropone perfezionate le otto battaglie del capitolo precedente affiancate da dodici inedite. Il completamento della modalità principale denominata Musou Mode avviene dopo aver superato sette delle suddette battaglie, il cui ordine è determinato dal personaggio selezionato. La rosa di generali disponibili si compone ora di quarantuno elementi, la maggior parte dei quali deve essere sbloccata completando più volte il gioco. Oltre a crescere fisicamente dopo ogni combattimento, il proprio personaggio può ora essere personalizzato variandone l'equipaggiamento e la guarnigione di guardie del corpo. L'acquisizione degli oggetti ed il potenziamento delle proprie capacità avviene recuperando item generati casualmente durante il corso del conflitto e si conservano anche una volta terminato il gioco nel caso si desideri riaffrontarlo con il medesimo generale (magari ad un livello di difficoltà avanzato). Il recupero degli oggetti e l'ottenimento dei personaggi segreti mantengono vivo l'interesse, riparando ad uno dei principali problemi del secondo **DW**.

Il sistema di controllo del personaggio conserva le sue caratteristiche di estrema semplicità offrendo però una più completa scelta di azioni effettuabili. Le schermaglie con i soldati nemici si traducono sempre in un frenetico tamburellare sui pulsanti del pad, ma risultano meno monotone del passato grazie all'inserimento di nuove combo, colpi speciali e tecniche di schivata. Particolarmente gradita l'aggiunta della possibilità di assegnare i bersagli alle proprie guardie del corpo con il tasto SEL, utile durante i combattimenti contro gli avversari più ostici.

Apparentemente **DW3** può sembrare un semplice picchiaduro poligonale in cui il giocatore si limita a frasi largo tra decine di nemici fino a che non incontra ed elimina i loro comandanti (generalmente piuttosto coriacei). A livelli di difficoltà ridotti volendo lo si può affrontare nella suddetta maniera, ma una volta incrementata l'ostilità degli avversari solo un'attenta pianificazione della propria strategia consente di ottenere la vittoria. Lo scopo del gioco non si esaurisce infatti con la semplice carneficina ma si estende a tutte le azioni necessarie per poter portare alla vittoria il proprio esercito. Muovendosi per il vasto campo di battaglia (con l'eventuale supporto di cavalli o elefanti) bisogna interrompere i punti di afflusso delle unità avversarie, collaborare allo sfondamento delle linee nemiche e diminuire il loro morale eliminando gli eroi più carismatici. Scelte che devo essere effettuante in considerazione del mutevole andamento del combattimento e della morfologia della mappa in cui si svolge. Eventi speciali ed assalti da direzioni impreviste concorrono ulteriormente a diversificare una esperienza ludica in passato eccessivamente lineare.

Sempre allo scopo di rendere **DW3** più duraturo, Omega Force ha ampliato le modalità di gioco disponibili. Al Musou Mode si sommano Time Attack, Endurance, Free Battle e Versus Mode. La modalità di gioco in coppia soffre però di una forte limitazione se giocata uno contro risultando in un noioso duello. Sebbene identico al Musou Mode, il Versus Mode in chiave cooperativa risulta afflitto da problemi tecnici: rallentamenti e ridotto orizzonte visivo rendono difficile orientarsi ostacolando la collaborazione tra i due giocatori. Sebbene in tono minore, foschia e cedimenti del motore grafico colpiscono anche il gioco normale. Il comparto grafico è in effetti l'elemento di **DW3** che meno ha goduto di miglioramenti, e si distingue dal precedente solo per il numero di nemici visualizzati contemporaneamente e per una maggior cura nella resa di dettagli ed effetti particellari. Difetto esclusivo dell'adattamento occidentale del gioco è invece la scarsa qualità dei 120 minuti di dialoghi doppiati in inglese, francese e tedesco, mal sincronizzati e dalla recitazione poco convincente. A parte questo, il lavoro di conversione di THQ non si presta ad altre critiche. Le carenze tecniche dimostrate da **Dinasty Warriors 3** non dovrebbero però scoraggiare chi è alla (disperata) ricerca di un picchiaduro 3D frenetico e strategicamente appagante. Qualità che l'opera di Omega Force soddisfa a pieno.

voto **7 su 10**

di diegocortese

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ROCKSTAR GAMES** SVILUPPATORE **VIS ENTERTAINMENT** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

State of Emergency

Rockstar punta ancora sulla violenza estrema con un titolo che non ha nulla da spartire con **GTA III**, ma che proprio dal successo di quest'ultimo, cerca di trarre enormi vantaggi di marketing.

Ottimo l'engine poligonale è in grado di gestire, senza incertezze, una mole enorme di poligoni. L'idea della folla che fugge in preda al panico, è ben rappresentata.

State Of Emergency è uno di quei prodotti che mandano in bestia. Tanta violenza gratuita, spesso sinonimo di puro divertimento in ambito prettamente videoludico, tanto sangue, tanta (in)sana follia distruttiva ed omicida, tante locazioni da radere al suolo, tanta gente da far fuggire in preda al panico, ma quanto poco spessore! In effetti, dopo mesi di bombardamenti pubblicitari sul web ed una massiccia dose di filmati ed immagini, era lecito aspettarsi di più. L'idea del Kaos Team di VIS Entertainment non era malvagia. Di fatto, **SOE** trae spunti a piene mani dai più classici beat'em up, in cui l'unico scopo è quello di ottenere il passaggio agli stage successivi picchiando a destra e a manca. Realizzato, però, in modo ben distinto da classici come **Final Fight** o **Streets of Rage**, **SOE** ricorda piuttosto la saga di **Dinasty Warriors** giunta ormai al terzo capitolo. L'azione frenetica, la presenza contemporanea sullo schermo di decine di personaggi senza che il motore grafico ne risenta minimamente, sono alcuni elementi che accomunano i due titoli.

La storia, per quel che conta, è più o meno questa: dopo l'ascesa al potere assoluto da parte della Corporazione, funesto prodotto di un processo estremo di globalizzazione avviato a partire dal 2010 al fine di garantire la ripresa dell'economia globale, regna nel mondo un unico, autoritario governo, il quale, senza opposizione alcuna, controlla bellamente i mezzi di comunicazione, reprimendo col sangue ogni tentativo di ribellione. Ma ad un tratto, nell'anno 2035, scoppia una nuova insurrezione per merito di cinque civili nullatenenti e fannulloni, decisi a sconvolgere i piani della Corporazione con una serie senza fine di atti vandalici. Nei panni di uno di questi cinque scapestrati, il giocatore deve impegnarsi in una serie di scelleratezze e vandalismi, per portare a termine le 175 missioni della modalità Rivoluzione o, più semplicemente, per ottenere i punti necessari a sbloccare, nel modo Caos, le zone inizialmente inaccessibili ed i vari personaggi segreti. Per essere onesti, è sufficiente un'attenta lettura del manuale per carpire quel poco di segreto che c'è in quest'ultima release di Rockstar. Oltre al minuzioso elenco di tutte le mosse e le armi a disposizione dei personaggi selezionabili, sono riportati, in dettaglio, i tipi di missione da compiere, i punti necessari per sbloccare nuove aree di gioco, nuovi personaggi e quant'altro possa essere utile a terminare l'avventura in un mezzo pomeriggio (non mancano anche consigli e strategie da seguire per vincere nelle due modalità di gioco). Insomma, se già c'era poca carne al fuoco, leggendo il manualetto ne rimane ancor meno.

Come accennato in precedenza, è possibile giocare a **SOE** in due modi: affrontando le 175 missioni della modalità Rivoluzione o distruggendo tutto senza troppi pensieri nella modalità Caos. Giocando in modo Rivoluzione, ci si trova a dovere eseguire una serie di "lavoretti" che vanno dall'omicidio alla scorta armata, dal salvataggio di agenti amici all'attentato dinamitardo, dal semplice "ruba e porta a casa" al più ostico "difendi la base dall'invasione nemica". Dopo avere rapidamente svolto le prime missioni, ci si rende conto della stancante ripetitività della meccanica di gioco. In pratica si finisce per assomigliare a dei pony-express della violenza: si raccoglie il compitino dal boss di turno, si cerca l'obiettivo, lo si distrugge (nella maggior parte dei casi) e si torna a casetta per ricominciare tutto daccapo, da bravi discepoli della resistenza. In teoria, tale struttura di gioco non fa una piega, ma, in pratica, considerando, soprattutto, gli spazi angusti in cui tutte le missioni si dipanano, la scarsa o nulla varietà di modi per raggiungere lo scopo (uno dei punti di forza di **GTA III**) e l'assoluta pochezza della storia di fondo, ecco che la piega si trasforma in grave lacuna e tallone d'Achille dell'intera esperienza videoludica. Pochi ostinati videogiocatori oseranno andare oltre la ventina di missioni.

Il modo Caos è un'altra storia. L'obiettivo è distruggere tutto prima che il tempo passi o si venga eliminati, lasciandosi guidare, nella folle corsa alla devastazione totale, dalla voce fuori campo. La subitanea esecuzione delle scelleratezze suggerite, permette di moltiplicare rapidamente i bonus ottenuti dalla demolizione di negozi, edifici e vetture, di far apparire armi sempre più devastanti (ce ne sono oltre una dozzina) e di annientare, con queste, la Corporazione e le gang rivali. Il raggiungimento di un preciso punteggio (indicato solo nel manuale!) garantisce l'accesso alla zona suc-

di francescomatarrese

Chinatown non ha un look particolarmente diverso rispetto alle altre zone, a conferma che il gioco risente di una certa uniformità degli ambienti.

Distruggendo tutto si attira rapidamente l'attenzione di numerosi agenti della Corporazione e delle gang rivali.

cessiva, più ampia della precedente e quindi più ricca di elementi da distruggere. Non si può negare che la modalità Caos sia divertente, resta da capire, tuttavia, come possa il team di sviluppo non aver pensato ad un'opzione multiplayer (magari anche solo in split screen) che sembra invece calzare a pennello ad un gioco come **SOE**. Pur non trasformando il titolo Rockstar in capolavoro, la presenza del multiplayer, sia in cooperativa che da rivali, gli avrebbe certamente conferito più spessore e longevità. Pensate come sarebbe stato divertente farsi largo a colpi di lanciafiamme tra la folla impazzita, nella affannosa ricerca dell'avversario umano da annientare. Davvero una mancanza imperdonabile.

Tanto più che il motore grafico si presta benissimo alla fluida visualizzazione di dozzine di personaggi sullo schermo contemporaneamente. E' impressionante vedere come PS2 gestica con relativa semplicità la mole di poligoni presenti a video. In questo, i ragazzi del team Kaos sono stati senz'altro bravi. Utilizzando texture dal look quasi cartoonesco, sono riusciti a stemperare opportunamente il realismo dell'esperienza ludica. In effetti non si ha mai l'impressione di uccidere persone in carne ed ossa, sebbene proprio coi residui di gambe e braccia (e persino con le teste!) dei nemici sia possibile farne fuori altri. Per questo motivo, **SOE** si espone facilmente alla censura ed alla condanna da parte di genitori moralisti, ma si può serenamente affermare che, nonostante l'argomento trattato non sia dei più leggeri (specie in questo periodo di guerre ed attacchi terroristici), la sapiente realizzazione tecnica riesce benissimo nello scopo di divertire senza simulare. La caricaturizzazione di tutti i personaggi nemici e della stessa folla di civili innocenti, nonché degli edifici e di tutto l'arredo urbano, condita con una buona dose di umorismo, rende la distruzione di massa godibile, almeno nella prime ore di gioco. Il comportamento intelligente della folla, pronta a fuggire nel panico più totale dopo una nostra azione scellerata, è spassoso. Accanto a persone che si acquattano al suolo, ve ne sono altre che fuggono, altre ancora che si mettono le mani nei capelli, altre che urlano a squarciagola, altre che, in preda alla follia, cercano di attaccarci. L'assassinio di gente innocente è, però, penalizzante. "Penalty on civilian kills", ci ricorda, severamente, la voce fuoricampo! Ossia uccidendo innocenti vengono persi punti preziosi. Allo stesso modo, l'uso di armi pesanti non comporta necessariamente il più rapido raggiungimento degli obiettivi di gioco. I maggiori bonus si ottengono, infatti, distruggendo le vetrine con l'arredo urbano (panche, cassonetti, sedie e quant'altro) e ammazzando i nemici con piccole armi come lo spray al pepe e l'emettitore di scariche elettriche (tazer) o semplicemente con mani e piedi. Così facendo, si ottengono per brevi periodi di tempo armi devastanti (lanciamissili, lanciagranate e mitragliatore d'assalto), con le quali seminare il panico radendo al suolo l'intero agglomerato urbano in un turbinio di esplosioni. L'engine poligonale non fa una grinza anche in tali occasioni. Il selettore 50/60 hz, presente tra le opzioni, consente poi di fruire del gioco a piena velocità ed a tutto schermo, sebbene la versione PAL a 50 hertz non sia poi così inferiore alla controparte NTSC. Il controllo del personaggio (inizialmente è possibile sceglierne solo due, McNeil e Libra) è molto semplice, pur richiedendo l'impiego di quasi tutti i tasti del Dual Shock2, specie per l'esecuzione dell'ampio repertorio di mosse. Dal punto di vista sonoro, oltre al rumore realistico delle esplosioni, agli urli ed ai lamenti delle persone in fuga o moribonde, non ci sono musiche di sottofondo degne di nota e tutto il gioco risente, in generale, dell'assenza di un valido accompagnamento musicale.

In conclusione, nonostante la buona intelligenza artificiale, l'ottima realizzazione tecnica ed una giocabilità a tratti anche adrenalinica, **SOE** fallisce miseramente per la ripetitività dell'azione e la clamorosa mancanza di un'opzione multiplayer. Le modalità di distruzione a tempo determinato (3 o 5 mnuti), ultimo clone e ultimo clone a tempo (in cui la città è popolata solo da cloni robotici da (s)terminare), non riescono a conferire al titolo quello spessore che poteva derivare da una maggiore ampiezza e diversificazione delle ambientazioni o dall'implementazione di missioni più articolate. Certamente non un titolo da comprare, almeno a prezzo pieno.

voto 5 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **SURREAL SOFTWARE** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Drakan: The Ancients' Gates

Surreal Software ripropone il topos croftiano dell'avventuriera formosa per assicurare "consistenza" a un action RPG tutt'altro che rivoluzionario.

La maggior parte delle sottoquest vengono sbloccate dialogando con i numerosissimi NPC di cui Rynn fa la conoscenza nelle terre intorno a Surdana.

*I portali magici che Rynn deve attivare con l'aiuto di Arokh svolgono la medesima funzione di teletrasporto di quelli utilizzati da Raziel per muoversi da una parte all'altra del regno di Nosgoth nei due **Soul Reaver**.*

Esistono titoli che puntano tutto su un'idea, un carattere distintivo intorno al quale vengono poi realizzati tutti gli altri elementi di gioco più o meno marginali. Ci sono giochi che tentano invece di amalgamare diverse componenti ludiche, magari attingendo a qualche grande classico come fonte di ispirazione. **Drakan: The Ancients'Gates** tende ad inserirsi in quest'ultima categoria, nonostante l'intero pacchetto ludico faccia riferimento alla figura del drago Arokh quale *feature* potenzialmente in grado di garantire un certo plusvalore rispetto agli action RPG oggigiorno disponibili sul mercato.

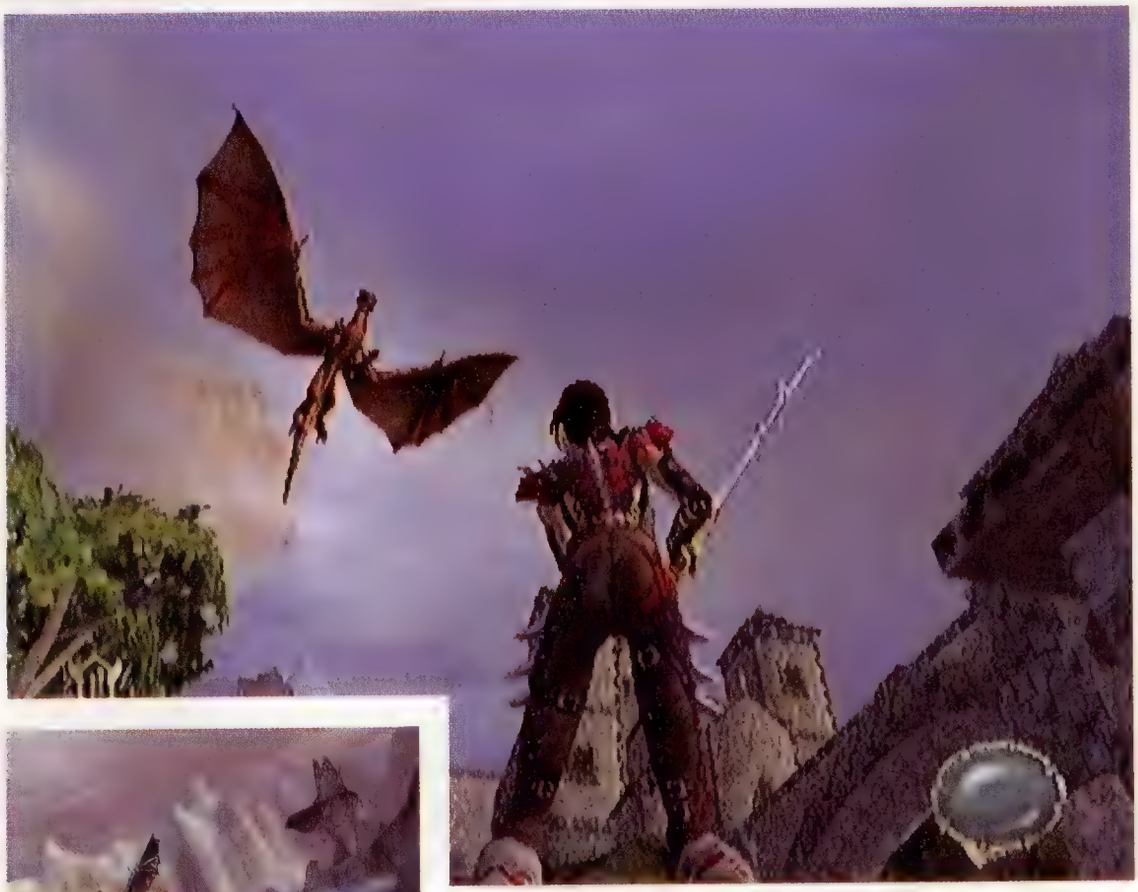
I modelli ripresi da **Drakan: TAG**, seguito ufficiale di **Drakan: The Order of the Flame** uscito per PC nel '99, sono tutti nomi illustri: i combattimenti, facilitati da un opportuno sistema di agganciamento automatico, ripropongono le stesse dinamiche sperimentate nei giochi di **Zelda** su Nintendo 64 e nei due **Soul Reaver**. Dai primi Drakan eredita anche il sapore di certe ambientazioni (la prima ostica missione consiste nel raggiungere un albero gigante situato nelle profondità di una foresta presieduta da un gufo... **Ocarina of Time** *anyone*?) e il puntamento dell'arco da una visuale in prima persona, mentre dai secondi l'aspetto demoniaco di alcune creature. Gli incantesimi vengono evocati secondo una modalità che strizza l'occhio a **Black & White**, che consiste nel disegnarne con il pad lo schema appropriato premendo in rapida successione i quattro tasti direzionali. Infine **Drakan** subisce la forte influenza dei vari **Tomb Raider**, in primo luogo nel look della protagonista Rynn, modellata a immagine e somiglianza della bella Lara, e quindi nel design e nelle dimensioni di certi dungeon.

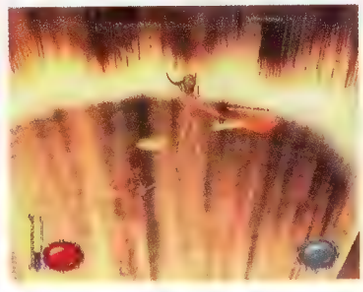
Drakan sa riproporre tutti questi elementi con discreto successo, senza suscitare cioè quella spiacevole sensazione di "brutta copia" che affligge produzioni affini. Tuttavia pur assimilando e reinterpretando tutte queste caratteristiche di gioco, **Drakan** non riesce a spingersi molto oltre la semplice emulazione, riuscendo solo di tanto in tanto ad offrire situazioni ludiche originali e accattivanti. Se da una parte il sistema di combattimento si dimostra ben congegnato e implementato, alla lunga gli scontri scemano di interesse, dato che per sconfiggere gli esponenti del limitatissimo bestiario è sufficiente adottare sempre la medesima strategia. Fanno eccezione le creature dotate di poteri magici (che tra di loro non manifestano comunque nessuna distanza comportamentale) per la cui eliminazione è consigliabile lo sfruttamento dell'arco e degli elementi del fondale che possono costituire un riparo per Rynn. In definitiva sono solo gli scontri con i boss a richiedere un approccio particolare, che solitamente prevede una certa interazione con l'ambiente circostante. Una nota di merito va agli sviluppatori per aver previsto che i mostri possano colpirsi tra di loro per errore, il che può dar luogo a divertenti siparietti, come quando un Grull viene colpito da un incantesimo di fuoco lanciato da un altro Grull e inizia a scorrazzare per l'area di gioco con gli indumenti in fiamme. In conseguenza di ciò può capitare che le creature si azzuffino tra di loro, fino a che uno dei contendenti non muore mentre il vincitore si esibisce in improbabili scene di esultanza.

Se i combattimenti palesano una certa ripetitività, le fasi esplorative a piedi risentono di un'ingiustificata dilatazione degli spazi che determina un'azione molto frammentaria e a tratti disorientante. I dungeon, infatti, raggiungono spesso dimensioni ragguardevoli, ma la quantità di strada da battere non è bilanciata da un'adeguata varietà di vedute e accadimenti che motivino tale estensione. La sensazione è quella di un gioco tirato in lungo, in maniera tale da poter garantire tutte le quaranta ore necessarie per completarlo, il tutto a discapito del ritmo di gioco.

L'implementazione del drago, autentico punto di forza del gioco sulla carta, soddisfa e delude al tempo stesso. Attaccare un accampamento nemico a cavallo di Arokh dopo averne distrutto le difese, rappresenta uno momento di godutissima intensità ludica:

di cristianobonora





I combattimenti aerei vantano un'indiscutibile spettacolarità, peccato che in definitiva nulla li differenzi l'uno dall'altro.

L'inventario di Rynn non ha capienza infinita, pertanto può capitare di dover abbandonare un'arma per fare posto a qualche oggetto indispensabile per proseguire nell'avventura.

incendiare casse e abitazioni mentre i nemici bruciacchiati se la danno a gambe regala una soddisfazione che si dipinge sul volto del giocatore con un sorriso di compiaciuto divertimento. Del tutto apprezzabile è anche la possibilità di richiamare Arokh in qualsiasi frangente durante l'esplorazione a cielo scoperto, per partire verso una nuova destinazione o più opportunisticamente per avvalersene contro qualche Grull particolarmente coriaceo. Molto meno stimolante è il fatto di imbattersi quasi sempre nello stesso tipo di nemico durante le fasi di volo: dei draghi neri chiamati Alanera in un guizzo di originalità. Solo procedendo di molto nel gioco ci si troverà a fronteggiare altre specie di draghi, o i temibili mezz'uomini, muniti di frecce e poteri magici. Ancora una volta una maggior varietà non avrebbe guastato, sebbene a dare del filo da torcere ad Arokh ci pensino anche le catapulte dei Grull e i cannoni situati sugli altopiani. Anche in questo caso i combattimenti avvengono agganciando il bersaglio con il tasto **R2** per poi tempestarlo con scariche elettriche, confetti infuocati e trattamenti affini. Se per ulteriori dettagli sul sistema di controllo di Arokh (nonché sulla trama e le modalità di evoluzione della protagonista) vi rimando all'esauriente anteprima nel numero 89, ciò che qui mi preme sottolineare è che il modello poligonale del drago avrebbe potuto essere realizzato molto meglio, sia in termini di animazioni (terribile il tremolio della mascella durante i dialoghi) che di texture e complessità poligonale. È sconfortante infine constatare come Arokh si incagli nella maggior parte delle strutture del fondale ogniqualvolta venga richiamato, tanto che spesso risulta più conveniente muoversi nella sua direzione piuttosto che attenderne fiduciosi l'arrivo. Il comparto tecnico di **Drakan** si conforma quindi al feeling annacquato comunicato dall'intera produzione. La quasi totalità dei modelli tridimensionali, quello di Rynn in primis, denuncia un dettaglio approssimativo e un numero di poligoni ridotto al minimo. L'impiego di texture di bassa qualità contribuisce al look scialbo dei mostri e mortifica impietosamente gli scenari; questi ultimi riescono comunque a detenere un certo potere evocativo, grazie all'estensione di certe vedute e ai colori pastello adottati nelle locazioni più ridenti. É una gradita sorpresa la presenza di un'efficiente routine di anti-aliasing, mentre decisamente meno piacevole è constatare che ogni partita salvata occupa la bellezza di 1.5MB di spazio su memory card.

Il lavoro di localizzazione e doppiaggio si attesta su livelli discreti, tuttavia stupisce la poca aderenza del parlato ai sottotitoli che appaiono nella parte bassa dello schermo durante i dialoghi; non si tratta di un problema grave, ma sembra quasi che parlato e sottotitoli siano stati tradotti in tempi diversi o da personale diverso.

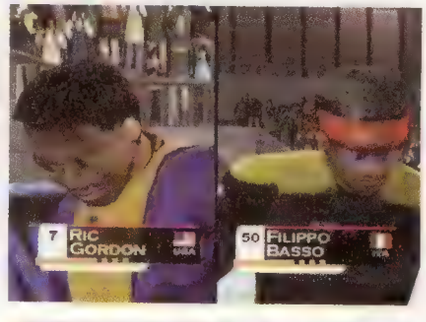
Nel complesso **Drakan** si dimostra carente di personalità. L'esperienza ludica che offre aggiunge davvero poco a quanto già proposto dai grandi nomi cui si ispira. Alla generale uniformità dell'azione i Surreal Software hanno cercato di rimediare mettendo a disposizione del giocatore tanta materia giocabile: le missioni obbligatorie sono parecchie e sono affiancate da numerose sottoquest; gli equipaggiamenti e le magie da acquisire nel corso dell'avventura sono superiori a quanto ci hanno abituato titoli affini; la libertà di esplorazione concessa è realmente notevole, per merito della vastità degli scenari (valorizzati dall'ampiezza del campo visivo) e della possibilità di cavalcare Arokh per coprire in un attimo distanze ragguardevoli. **Drakan: TAG** non è quindi né un brutto gioco né una mera scopiazzatura dei maestri del genere action RPG. E' piuttosto una produzione onesta, ma senza ambizioni esagerate sotto il profilo dell'innovazione e della tecnica. Coloro che riusciranno a chiudere un occhio su queste pur evidenti lacune avranno tra le mani un'avventura in grado di intrattenerli per diverse settimane; probabilmente però, chiunque abbia già stravissuto i capisaldi del genere difficilmente troverà la pazienza per portare a termine il primo interminabile sotterraneo.

voto 6 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE OSAKA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

ESPN International Winter Sports 2002

Tenutesi lo scorso febbraio a Salt Lake City, Utah, le Olimpiadi Invernali hanno rappresentato una ghiotta occasione perché Konami potesse riproporci l'ennesimo titolo sportivo.



*Il pattinaggio artistico è una delle poche discipline divertenti di **International Winter Sports 2002.** Non a caso si basa sulle collaudate meccaniche di gioco dei rhythm game di Konami.*

di giuseppe**de riso**

Sono anni che chi coltiva una genuina passione per lo sport sa di poter trovare in Konami un valido alleato sempre pronto ad una trasposizione digitale di competizioni agonistiche più o meno note. Immancabile quindi questo **International Winter Sports 2002**, che ripresenta le sfide delle Olimpiadi Invernali appena trascorse in un gioco multi evento per uno o due giocatori. Le opzioni disponibili sono due: trial e championship. Con la prima si accede ad una qualunque delle 10 discipline con cui l'utente dovrà misurarsi. In dettaglio abbiamo: sci alpino (in due specialità: discesa e slalom), salto dal trampolino (K90 o K120, prova unicamente maschile), sci in stile libero, snowboard (half-pipe), curling, bob, pattinaggio di velocità e infine pattinaggio artistico (per sole donne). Selezionata la disciplina, è necessario decidere con quale atleta affrontarla tra un totale di 16 di diversa nazionalità, ciascuno caratterizzato da specifici attributi di forza, velocità, salto, tecnica e scatto. Superato il periodo di apprendistato ci si potrà cimentare nel campionato vero e proprio, sia esso maschile o femminile.

La fase di allenamento è naturalmente utile per fare pratica, migliorarsi, limare i propri tempi e collezionare medaglie, ma, soprattutto, è una tappa praticamente obbligata per familiarizzare con i meccanismi alla base della dinamica di ciascuna delle prove proposte. Ognuna di esse richiede infatti una buona dose di tempo speso a cercare di comprendeme tanto le peculiari modalità di esecuzione quanto le strategie più efficaci per soddisfame le finalità. Il giocatore non esercita un controllo diretto sul proprio alter ego in tutte le competizioni, ma deve limitarsi a premere una precisa sequenza di tasti nei momenti opportuni, in maniera del tutto analoga a quanto proposto in un comune rhythm game. Il pattinaggio artistico, ad esempio, è una delle competizioni più divertenti, modellata sullo stile di **Dance Dance Revolution**. Dopo aver selezionato uno dei tre accompagnamenti musicali (rappresentanti altrettanti livelli di difficoltà) sulle cui note eseguire la propria performance, occorrerà pigiare i tasti della croce direzionale in accordo alla melodia. In altre, come quella dedicata allo snowboard, l'attuazione fulminea di una determinata combinazione di movimenti prima dello scadere del tempo utile è l'unico modo per superare la prova con un punteggio soddisfacente. Non si preoccupi chi teme per l'incolumità del proprio DualShock2. Lo smanettamento non supera mai i livelli di guardia tracciati dai vecchi **Decathlon** o **Track and Field**, dal momento che una notevole dose di precisione è generalmente preferita ad un furioso e casuale pestaggio del pad.

Nonostante la sfida possa inizialmente apparire divertente e intrigante, la condizione di passività quasi assoluta in cui versa il giocatore viene presto a noia. Non migliorano la situazione nemmeno quelle discipline in cui si può godere di un controllo più diretto sulla propria controparte al di là dello schermo (come lo sci alpino) a causa dei comandi assolutamente imprecisi che rendono le prove più difficili di quello che avrebbero dovuto essere. Se a queste considerazioni aggiungiamo che le 10 alternative agonistiche tra cui scegliere sono decisamente insufficienti a garantire una longevità che riesca a tagliare il traguardo del week-end, non è difficile intuire quanto poco spessore e divertimento l'ultimo pasticcio di Konami abbia da offrire.

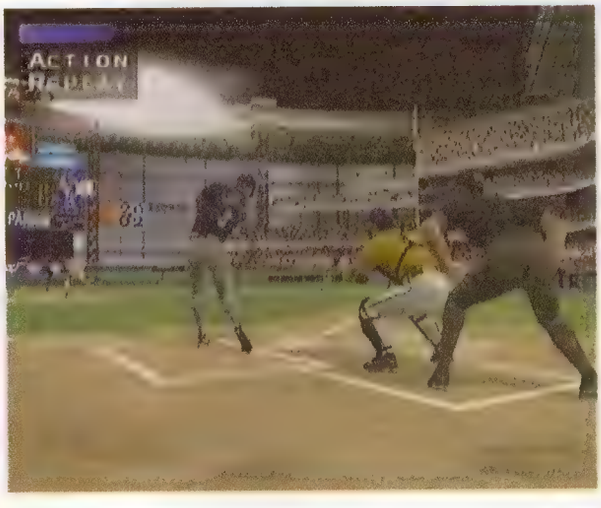
Tecnicamente parlando il gioco sembra un progetto estrapolato di peso da PSone. C'è poco da apprezzare in **International Winter Sports 2002** e quel poco si riferisce alle animazioni dei personaggi (davvero degne di nota) e alla fluidità complessiva, conseguenza di un frame rate stabilmente assestato sui 50fps. Tutto il resto, invece, è reso opaco da una realizzazione anonima che lascia assolutamente indifferenti. I paesaggi sono spogli e ricreati in maniera tanto rozza e superficiale da non riuscire a generare quella percezione di credibilità necessaria per ammaliare l'occhio. Insomma, un gioco potenzialmente capace di esercitare una minima attrattiva solo su coloro i quali volessero rivivere o sperimentare in casa propria le emozioni delle Olimpiadi Invernali da poco terminate, ma solo se l'attesa di quelle torinesi del 2006 appaia insostenibile.

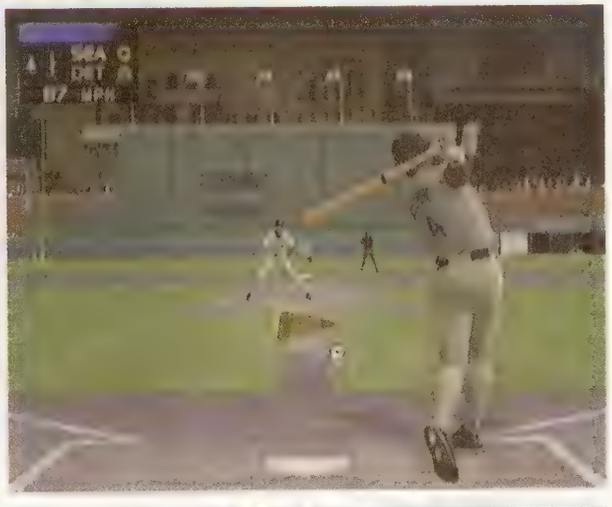
voto **4 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **ACCLAIM STUDIOS AUSTIN** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

All Star Baseball 2003

Copiare da una persona sola equivale a plagiare, copiare da molti significa trarre ispirazione...





Bisogna ammetterlo: il mondo dei videogiochi è sempre un passo avanti, costantemente all'avanguardia. Quando negli anni '80 la clonazione era un argomento trattato solo dalla letteratura di fantascienza e dalla cinematografia, molte "coraggiose" software house avevano tentato di applicare questo complesso concetto tecnologico alle proprie produzioni; i primi cloni non erano però riusciti alla perfezione (come dimenticare la metamorfosi del baffuto idraulico Mario nella bionda Giana, che creò non poco scompiglio tra gli addetti ai lavori e gli appassionati?) e in seguito alle pressioni dell'opinione pubblica e ai numerosi articoli della stampa specializzata in cui si dibatteva la moralità di questa pratica, la clonazione è finita nel dimenticatoio. Negli anni '90, in un periodo di nuovo boom economico per l'industria, alcune software house sono tornate a studiare questa tecnica, apportando però modifiche sostanziali: la clonazione sarebbe stata regolata da rigide limitazioni temporali (una volta all'anno) e non sarebbe più avvenuta da embrioni (leggi: videogiochi) esterni, bensì da quelli a disposizione della casa produttrice. Eccoci quindi a provare ogni anno titoli, soprattutto per quanto riguarda il settore delle simulazioni sportive, clonati dal proprio predecessore ed ecco spiegato come mai diventi sempre più difficile trovare qualcosa di interessante da scrivere a riguardo; la voglia di fotocopiare anteprime e recensioni degli anni precedenti è un impulso difficilmente frenabile, ma ogni anno un paio di novità costringono ad esprimere nuovi concetti e a riesaminare da zero il titolo. Nel caso di **All Star Baseball 2003**, l'operazione da eseguire sarebbe stata comunque troppo complessa, dato che oltre a "tagliare" parte della recensione dello scorso episodio avremmo dovuto agire di copia/incolla da un qualsiasi test di **Madden NFL** per PlayStation2: la principale novità del titolo Acclaim risiede infatti nella presenza di un sistema di elargizione punti grazie al quale al termine dell'incontro è possibile acquisire dei pacchetti di figurine contenenti carte con cui "aprire" nuovi stadi e giocatori entrati nella storia di questo sport. Pur ritenendo poco originale questa trovata e sottolineando come le differenze con i vari prequel siano limitate al minimo per quanto concerne la struttura di gioco, è innegabile che **All Star Baseball 2003** rappresenti comunque il meglio quando si parla di baseball su PlayStation2. Il leggero incremento dell'intelligenza artificiale dei giocatori controllati dalla CPU rende le partite ancora più avvincenti e la possibilità di operare interessanti variazioni tattiche sia in attacco che in difesa (selezione della direzione e dell'inclinazione della battuta, controllo degli effetti nei lanci) permette di replicare ogni tipo di situazione presente su un qualunque diamante della MLB. La ricchezza delle opzioni di gioco evidenzia come Acclaim abbia cercato di curare ogni elemento, offrendo un prodotto completo sia per i principianti che per i più esigenti appassionati, i quali potranno controllare ogni minimo particolare della propria squadra. La ciliegina sulla torta è rappresentata dalla realizzazione tecnica arricchita da nuove e più curate animazioni (anche se sono comunque operabili delle migliorie) e da una telecronaca eccezionale che fornisce statistiche e informazioni utili nel corso di tutta la partita. Ovviamente, e questa è la nota sgradevole, tutti i pregi evidenziati qui sopra erano presenti, in tono minore, anche nella precedente versione. Nel caso quindi possediate già **All Star Baseball 2002**, l'acquisto dell'edizione 2003 può essere giustificato solo da una passione viscerale per questo sport.

voto 7 su 10

A livello Rookie battere un fuoricampo è fin troppo semplice, soprattutto utilizzando gli "slugger" più potenti.

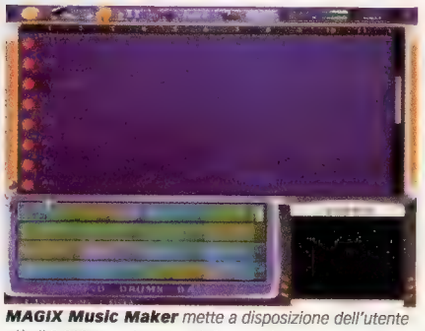
Ogni giocata è seguita dall'immancabile replay dell'azione mostrata da diverse inquadrature.

di marco**ravetto**

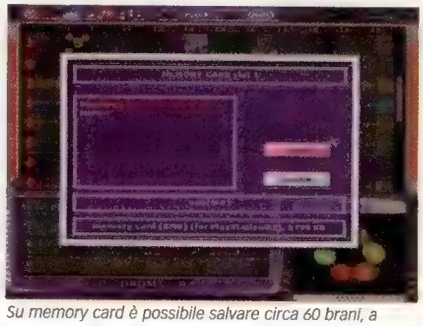
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MAGIX** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **APPLICAZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

MAGIX Music Maker

"Senza la musica, la vita sarebbe un errore." Friederich Nietzsche



MAGIX Music Maker *mette a disposizione dell'utente più di 3.000 campionamenti, favorendo una discreta varietà di possibili accostamenti.*



Su memory card è possibile salvare circa 60 brani, a seconda dell'entità dei campionamenti audio e video che li compongono.

Due differenti °∞blocchi°± video possono essere sovrapposti per dare un tocco psichedelico alla visualizzazione, così come è possibile applicare ai filmati effetti di distorsione, di luce e di colore.

di massimo**rovatti**

Non si può negare che parte del successo di PSone sia da addebitarsi ad un'azzeccatissima campagna promozionale, non mirata unicamente alla solita nicchia di videogiocatori un po' nerd, ma estesa anche a chi, da sempre, si crede"alla moda". Da questo punto di vista, le numerose installazioni di prova sparse nei club, con titoli del calibro di **WipEout**, non poco hanno giovato ad un'immagine particolarmente "cool" di PlayStation. D'altra parte, come *Incontri ravvicinati del terzo tipo* insegna, la musica è la vera lingua universale, e numerosi sono i giochi che hanno esercitato un forte appeal sull'utenza proprio grazie alla colonna sonora. Non solo. In Italia, si sa, esistono 60 milioni di commissari tecnici, così come 60 milioni di scrittori, così come 60 milioni di musicisti. Probabilmente la situazione è analoga anche in altre parti del mondo. Per questo motivo, accantonando l'idea di far concorrenza a **Pro Evolution Soccer**, o la possibilità di generare un improbabile simulatore di romanziere ("Era una notte lunga e tempestosa..."), MAGIX ha deciso di proporre anche all'utenza PS2 il suo **MAGIX Music Maker**, già uscito in varie versioni per PC.

Generalmente, infatti, le numerose persone che vogliono comporre brani con l'ausilio del proprio personal computer, a seconda del livello di "dedizione alla materia", utilizzano il versatile **Cubase** o proprio **MAGIX Music Maker**. Ma mentre il primo è decisamente orientato verso un'utenza professionale (anche nel costo), il secondo si dimostra un semplice ma allo stesso tempo potente mezzo per realizzare brani anche di discreta fattura. Nel passaggio da PC a PlayStation2, il prodotto ha perso alcune peculiarità, tra cui la possibilità di importare tracce musicali o file MIDI, AVI, MP3, e non è più possibile scaricare nuovi campionamenti via FTP o filtrare la voce da tracce preesistenti per realizzare un proprio personale karaoke. Tutte caratteristiche, effettivamente, difficilmente sfruttabili su PS2, anche se ciò va a discapito della volontà di fare del monolito una vera e propria stazione multimediale da salotto. Inoltre, e questo è molto meno comprensibile, durante il passaggio di formato i canali audio si sono ridotti da 64 a 16, cifra sempre accettabile, ma risibile se paragonata al fatto che già **MTV Music Generator** su PSone consentiva di riempirne 24.

Una volta entrati in confidenza con l'interfaccia del prodotto (leggermente più macchinosa rispetto a quella del titolo Jester Interactive, che vanta maggiore esperienza in campo console) si riesce in breve tempo a comporre brani niente male, che difficilmente sfigurerebbero rispetto alla stragrande maggioranza della roba pop o disco che primeggia nelle charts (e questo non è un complimento per l'industria musicale). Il meccanismo è arcinoto a chiunque abbia avuto a che fare con prodotti di questo tipo: per prima cosa si sceglie il genere (disco, house, 80's, techno trance, pop, rock, hip hop, R&B e 2Step), dopodiché si vanno a posizionare nelle linee che rappresentano i canali audio dei "blocchi" che simboleggiano i vari campionamenti. In pochi minuti si può creare la propria linea di bassi e percussioni, ai quali sovrapporre melodie, effetti e voci. Finita la composizione, si può passare alla sezione video, associando ad ogni battuta del pezzo un adeguato commento visivo. Da questo punto di vista, il titolo si dimostra superiore a **MTV Music Generator 2** perché alle solite figure tridimensionali accompagna filmati tratti dal vero, con sfondi metropolitani, DJ e cubiste, dando al proprio video un look decisamente professionale e "zarrone". Infine, la possibilità di applicare numerosi effetti in tempo reale sia audio (riverbero, eco, distorsione) che video (colore, warping, dissolvenze), permette di arricchire ancora di più l'opera.

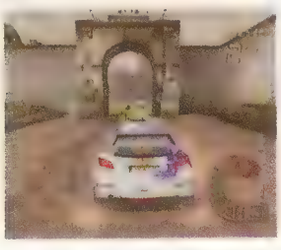
MAGIX Music Maker rappresenta un prodotto adatto a chiunque voglia divertirsi con la musica, non abbia un PC, e si voglia fare un po' bello con gli amici. Sconsigliato a chi abbia già acquistato **MTV Music Generator 2**, forse leggermente più lento nei caricamenti, ma dotato di un'interfaccia più immediata, di un maggior numero di canali audio e campionamenti, e fornito di multiplayer. Entrambi i titoli, comunque, con un pizzico di orecchio permettono facilmente di realizzare pezzi anche godibili, il che, tutto sommato, fa un po' riflettere sulla tristezza che spesso regna nelle varie classifiche musicali. La mancanza di una valutazione è semplice: il prodotto MAGIX non è un videogioco. E, d'altra parte, non è nemmeno *"more than a game!"* come recita lo strillo sul retro della confezione.

voto n.c.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Pro Rally 2002

In attesa del promettente **V-Rally 3**, Ubi Soft batte sul tempo la connazionale Infogrames e lancia la sfida a Codemasters e SCEE.



Pur ancora lontane dalle date di uscita ufficiali, le nuove edizioni di **V-Rally** e **Colin McRae Rally** sembrano aver catalizzato l'interesse degli appassionati del geenre, tanto che questo **Pro Rally 2002** di Ubi Soft è arrivato nei negozi come un fulmine a ciel sereno. Già dopo un'analisi sommaria è evidente come il publisher francese abbia cercato di evitare il confronto diretto con i più rinomati e prestigiosi titoli di Infogrames e Codemasters, tentando di batterli sul tempo per catturare l'interesse di tutti i fan del genere e arricchendo la simulazione di dettagli gradevoli, ma di scarsa rilevanza sulla qualità complessiva del titolo. **Pro Rally 2002 brilla** infatti più negli elementi di contorno che nei momenti di gioco vero e proprio tanto che l'espressione "tutto fumo e niente arrosto", pur essendo forse eccessiva in questo caso, rende bene l'idea e consente di riassumere in maniera sbrigativa il nostro pensiero a riguardo del titolo Ubi Soft. Tralasciando una noiosa e inutile spiegazione delle singole opzioni e modalità disponibili, mutuate dalle più popolari simulazioni automobilistiche, è decisamente più importante spostare ' attenzione verso il metodo di controllo, esaminando nel frattempo le reazioni della macchina alle varie situazioni di gara, visto che nel settore dei rally game sono questi elementi a determinare la differenza tra un capolavoro assoluto e un obbrobrio di proporzioni cosmiche. Partendo dalla scuola guida, il cui completamento è fondamentale per sbloccare alcune modalità di gioco altrimenti inaccessibili, si possono apprendere varie tecniche di pilotaggio (difficile capire perché in un gioco di rally si debba stare attenti a non colpire con la propria macchina delle casse; in fondo uscire leggermente di strada è quanto di più comune in una disciplina simile) e si può notare come, pur non essendo particolarmente raffinato, il sistema di controllo consenta facilmente ogni tipo di sbandata controllata o curva con il freno a mano tirato. In considerazione di ciò, affrontare una competizione vera e propria potrebbe essere abbastanza divertente, se non fosse per l'assurda gestione degli incidenti: ogni volta che si sbatte contro un'auto controllata dalla CPU è difficile prevedere quale possa essere la reazione della propria macchina (che è immancabilmente quella che subisce i maggiori danni negli scontri): la quattroruote sotto il nostro controllo può fermarsi di colpo o essere sbalzata in una direzione qualsiasi senza un particolare schema logico. Lascia perplessi anche il fatto che alcuni elementi del fondali, gli alberi in particolar modo, siano occasionalmente attraversabili senza problemi e altre volte rappresentino un ostacolo con relativo sbandamento della macchina in caso di urto. Gli appunti riguardanti la realizzazione tecnica si aprono con un commento sulla localizzazione italiana che, pur discreta come fattura, risente di un difetto abbastanza fastidioso; la voce del co-pilota, che segnala ogni curva evidenziandone la difficoltà e la direzione, è registrata a un volume troppo basso e solamente eliminando gli altri effetti sonori è possibile riuscire a sentire il navigatore con chiarezza. Non si tratta di un difetto rilevante (dopo un paio di gare conoscerete a memoria la conformazione di ogni tracciato), ma sarebbe stato piacevole poter godere appieno del lavoro di doppiaggio fatto dai localizzatori. Alcune indecisioni nel frame rate, unite a modelli e ambientazioni non eccezionali, completano un quadro non certo esaltante per un titolo che, pur offrendo qualche spunto divertente, non riesce a coinvolgere l'utente e a garantire un livello di giocabilità e longevità che gli permetta di competere con i più blasonati prodotti del genere.

voto **6 su 10**

La fisica degli incidenti lascia non poco a desiderare. È difficile prevedere dopo uno scontro in che direzione rimbalzerà la macchina.

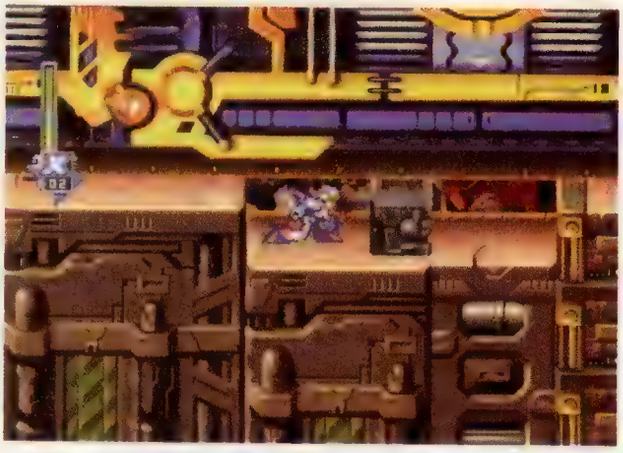
Quando la strada è stretta, appoggiarsi con moderazione ai muretti permette di affrontare le curve senza perdere troppi secondi.

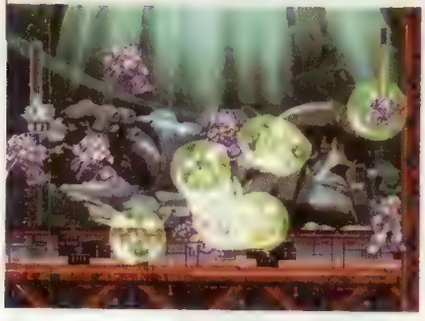
di marco**ravetto**

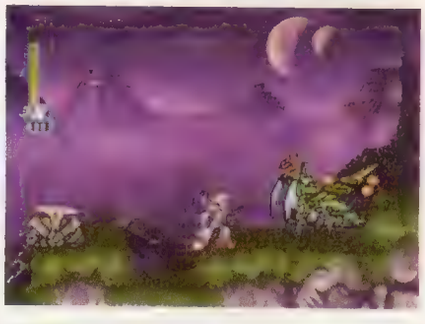
ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

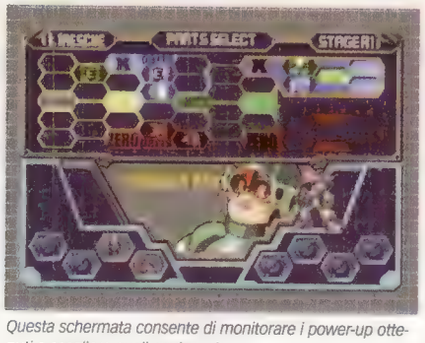
Megaman X6

Prima dell'addio definitivo a PSone, Capcom ha ben pensato di omaggiarne i fasti con un nuovo **Megaman X**. Saprà essere valido motivo di festa per i numerosi fan sparsi per il globo?









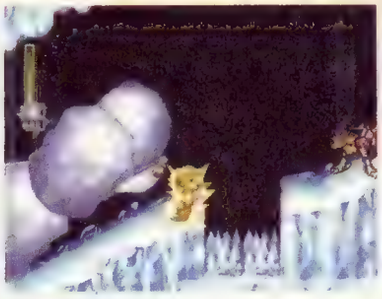
Questa schermata consente di monitorare i power-up ottenuti e scegliere quali equipaggiare.

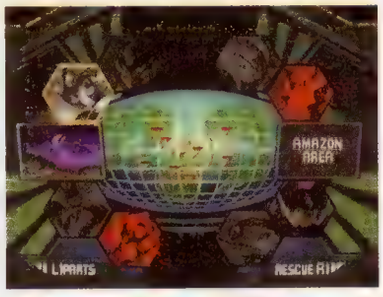
La "trama" di **Megaman X6** riprende gli avvenimenti immediatamente successivi a quelli del quinto episodio della serie: Zero è scomparso dopo aver eroicamente fatto esplodere la colonia spaziale Eurasia prima che questa potesse collidere con la Terra e di conseguenza distruggere l'intero pianeta. In pena per l'amico perduto, X decide di mettersi alla sua ricerca, e sventare contemporaneamente i piani di Gate, geniale scienziato bramoso di conquistare il mondo. Le premesse di assoluta semplicità dalle quali il gioco si muove non hanno negato l'inserimento di alcune sorprese di carattere narrativo tese a mantenere alto l'interesse soprattutto nei fan della serie.

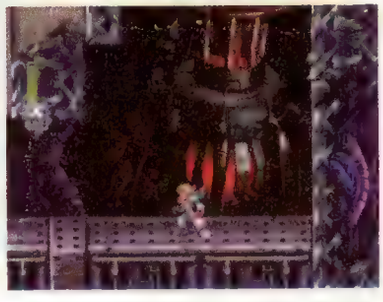
Dopo aver selezionato uno dei tre livelli di difficoltà disponibili, la conduzione dell'avventura procede sui medesimi binari sui quali hanno viaggiato le precedenti. Superato il classico stage introduttivo, è possibile (tramite un'apposita schermata) scegliere di affrontare a piacere uno qualsiasi degli otto stage sui quali è articolato il gioco, rappresentati da altrettanti riquadri raffiguranti i guardiani che li governano. Due i personaggi inizialmente disponibili: il Megaman "semplice" e la sua versione "falcon", che differisce dall'originale sia visivamente, perché rivestito di armatura, che per la capacità di eseguire da subito lo scatto sia da fermo che in volo. Ad ogni modo, oltre al canonico braccio spara energia (accumulabile a la **R-type**), stavolta è possibile usufruire anche di una spada. L'uso combinato delle due armi accresce la componente strategica richiesta per venire a capo di situazioni particolarmente difficili. Come in passato, dopo aver avuto la meglio su un boss si viene ricompensati con abilità extra di cui ci si può servire per meglio affrontare le avversità che gli stage successivi riservano e, dal momento che il giocatore ha completa facoltà di scegliere l'iter del viaggio del robottino blu determinando in quale ordine ottenere i vari power-up, la sequenza in base alla quale vengono affrontate le varie locazioni si ripercuote in maniera più o meno incisiva sul livello di impegno richiesto per superarle. Anche la struttura di gioco si ricollega direttamente allo scorso capitolo della saga, con qualche piccola novità. In ogni livello sono imprigionati 16 reploid (esseri della stessa specie di Megaman) che possono essere liberati semplicemente al contatto col protagonista. Di questi, 5 portano con sé alcuni oggetti specifici tra cui dei componenti che X può equipaggiare in numero sempre maggiore col proseguire della sua avventura. In alcuni frangenti, se non si è svelti nell'opera di salvataggio, dei droidi vagamente somiglianti a delle piovre potranno trasformare i reploid galeotti in nemici, e costringere così il giocatore ad eliminarli. Se malauguratamente il reploid ucciso era uno dei 5 custodi di item, non verrà concessa una seconda chance per ottenere l'oggetto che portava con sé. Altra innovazione è rappresentata dalla modalità "nightmare". Nel momento in cui si sceglie quale locazione affrontare, uno o più riquadri che permettono di accedere al livello corrispettivo assumono un sinistro colore rosso sangue. Ciò sta ad indicare delle alterazioni avvenute in quegli stage particolari che possono essere o di natura morfologica oppure riguardare la disposizione di nemici e item. Per quanto ciò possa essere considerato uno sforzo per diversificare e dare maggiore varietà al prodotto, alla prova dei fatti ben poco aggiunge allo spessore del gioco nel suo complesso, risultando in un disperato tentativo di allungarne la bassa longevità.

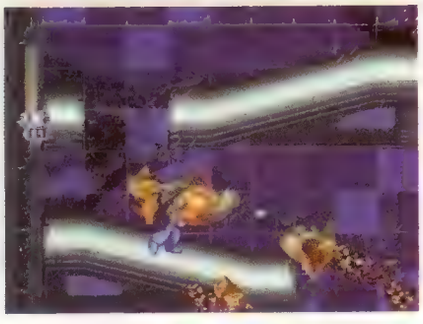
L'esperienza ludica si risolve in salti e sparatorie in livelli dalla conformazione fortemente lineare, dove l'esplorazione è davvero ridotta ai minimi termini e per lo più finalizzata all'individuazione di insenature o valichi sospetti celanti qualche area o schermata aggiuntiva. Forse per mascherare l'eccessiva brevità e semplicità strutturale, in casa Capcom hanno optato per un livello di difficoltà davvero elevato che non è però conseguenza di una accorta e diligentemente condotta pianificazione degli elementi di

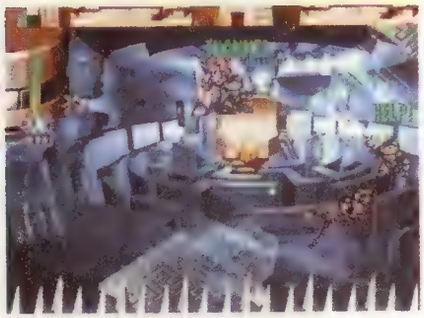
di giuseppede riso











Se non saremo abbastanza lesti, quel droide sulla destra ci metterà poco ad uccidere il reploid prigioniero.

gioco, ma, al contrario, è frutto di un design realizzato con i piedi, dove il giocatore sembra quasi abbandonato a se stesso. Sebbene infatti i controlli siano ottimamente implementati (nonostante qualche grossolana svista), la distribuzione dei nemici appare quasi caotica e senza senso dando vita a situazioni dove si viene letteralmente aggrediti da un'orda famelica di nemici pronta a scagliarsi contro un Megaman al quale non viene concesso nessun appiglio per uscirne indenne. Anche le alterazioni apportate dal nightmare sono rozzamente implementate. Nello stage ghiacciato, ad esempio, il giocatore viene costretto più volte a ripararsi da una valanga in zone prestabilite. In quei momenti di assoluta vulnerabilità può capitare di essere continuamente oggetto delle aggressioni del fantasma di Zero, il cui contatto sottrae non poca energia. Inutile precisare quanta frustrazione possa generare questa condizione di precarietà e al tempo stesso impotenza. La conformazione dei livelli si adatta maldestramente all'inquadratura costringendo a volte persino a gettarsi nel vuoto con il rischio concreto di atterrare su una distesa di rocce appuntite (morte istantanea) giacché non è concesso nemmeno di spostare la telecamera per analizzare cosa si cela nelle zone al di là dello schermo. Lascia inoltre allibiti l'incredibile ripetitività dell'azione. La piattezza dei livelli viene solo in parte compensata dagli scontri con gli avversari o dai marchingegni diabolici sparsi qua e là. Alcuni stage non fanno altro che riproporre la stessa situazione di gioco leggermente diversificata con l'intenzione malcelata di allungare il brodo ludico.

Siamo di fronte ad una involuzione che, purtroppo, ha riguardato anche la piacevolezza estetica. Non si può non constatare come il gioco si è addirittura impoverito rispetto al primo episodio. La grafica si presenta poco definita e meno curata, gli sfondi sono costituiti nel migliore dei casi da un paio di blandi livelli in parallasse che scrollano nelle quattro direzioni fondamentali. L'unico sprite animato decentemente è lo stesso Megaman al quale si contrappone tutto un campionario di nemici robotici scarsamente caratterizzati da questo punto di vista, e ciò si traduce in movimenti legnosi e in una certa staticità visiva, nonostante alcuni esemplari siano di dimensioni ragguardevoli. L'audio è decisamente trascurabile, svolgendo il suo lavoro senza infamia e senza lode. Segnaliamo solo la presenza del parlato in giapponese e dei sottotitoli in inglese.

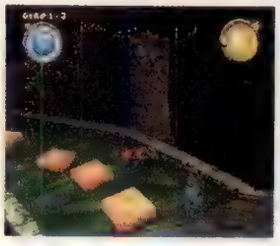
Sia l'impostazione che il look nel suo complesso ribadiscono, quindi, le proprie origini a 16bit e in definitiva non c'è quasi nulla che non sia stato già fatto nei capitoli precedenti. Se lamentiamo con tanta durezza i limiti di questo nuovo episodio non è perché il gioco sia in sé brutto o senza speranza. Al contrario, la vecchia meccanica "salta e spara" unita alle pur deboli novità introdotte non mancherà certamente di regalare qualche ora di divertimento, in particolar modo ai fan della serie. Non per nulla la ricetta alla base del prodotto ha saputo guadagnarsi nel corso degli ultimi anni una nutrita schiera di aficionados. Ciononostante il rammarico per il potenziale inespresso è tanto. L'ostinata volontà con la quale Capcom ha portato avanti una formula vincente, dove il timore di svecchiarne i contenuti ha inibito un'evoluzione più decisa della meccanica di fondo, impedisce anche a questo **Megaman X6** di attrarre nuova utenza al di là di quella morbosamente affezionata al retaggio dell'era a 16bit che il gioco innegabilmente porta con sé. E anche a coloro i quali si riconoscessero in questa categoria, consigliamo caldamente di ponderare bene l'acquisto di un titolo che si dimostra sufficiente, ma che non produce alcun progresso sostanziale nel franchise offuscando in parte il nome dello storico robottino di casa Capcom.

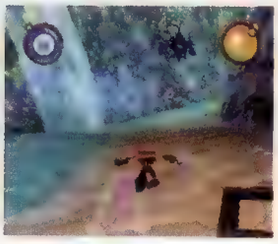
voto 6 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RACING** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Rayman Rush

Nella fase discendente del ciclo vitale di una console la qualità dell'offerta ludica aumenta in maniera esponenziale per la fisiologica dimestichezza acquisita dai programmatori dopo anni di pratica. In teoria...





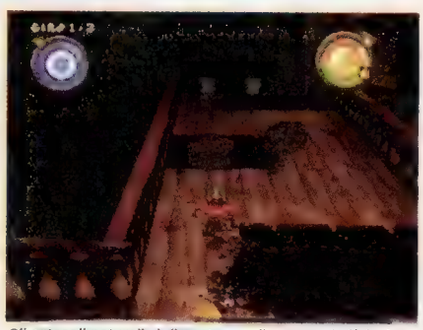
di giuseppede riso

Rayman Rush rientra in quella variante del genere corsistico solitamente etichettata "foot racing". Scelto il proprio atleta tra una rosa di quattro, il gioco è tutto incentrato su competizioni ad ostacoli uno contro uno condotte a ritmo di corse furiose e salti spericolati su un massimo di dodici percorsi, di cui solo quattro accessibili sin dal principio. Prima di affrontare il tracciato scelto, viene offerta la possibilità di optare tra 2 modalità di gioco: Time Attack e Campionato. Ad ogni vittoria conseguita corrisponde quasi sempre un premio particolare, come l'accesso ad un circuito inedito, l'aggiunta di un personaggio segreto a quelli già disponibili (per arrivare ad un totale di otto), o infine lo sblocco di 2 modalità aggiuntive chiamate Lums e Target. Durante la gara vera e propria ogni personaggio può avvalersi delle doti atletiche che gli sono precipue per sfruttare al massimo la particolare conformazione del paesaggio al fine di prevalere in maniera più o meno lecita sull'antagonista. Quello che però tutti hanno in comune è un proiettile che può essere scagliato per stordire l'avversario o attivare interruttori, prestando però attenzione a non abusarne, nel qual caso perderebbe la propria efficacia per qualche secondo. Non ci sono bonus sparsi qua e là per arricchire e variegare le competizioni, ma tutto viene affidato alle onnipresenti freccette che donano un boost passandoci sopra e alle rampe da cui spiccare balzi prodigiosi per espugnare aree alternative o nascoste. Non che ce ne siano molte a dire il vero. La struttura delle piste è semplicistica e prevedibile, probabilmente per rendere **Rayman Rush** più godibile alla fascia d'utenza più giovane alla quale il gioco è chiaramente destinato. E forse è sempre per questo motivo che il gioco è di una facilità disarmante. Per arrivare primi al traguardo occorre semplicemente aver fede nei cliché più comuni, tra cui quello che raccomanda di evadere il più possibile dalla traiettoria principale cercando tratti più impervi o meglio celati, cosa che aumenta enormemente le prospettive di vittoria. Di conseguenza, dopo aver familiarizzato con il tracciato durante il primo giro, vincere è un gioco da ragazzi, complice anche la stupidità dell'avversario, chiunque esso sia. Le iniziative intraprese o le reazioni adottate sono sempre le stesse in ogni circostanza, e il giocatore, dopo un po' di pratica, finisce col prevenirle meccanicamente finché la noia non ha il sopravvento.

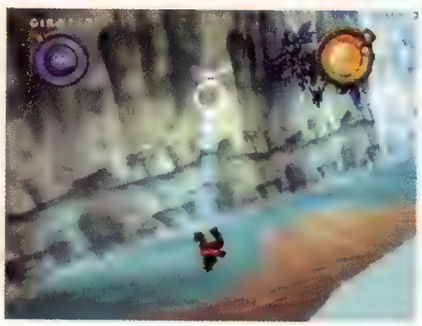
Rayman Rush avrebbe potuto rappresentare una valida opzione in un panorama che non ha praticamente nulla da offrire a coloro che apprezzano questa tipologia di gioco se solo non fosse mortificato dalla realizzazione tecnica complessiva. Le evoluzioni delle gare vengono seguite dalle spalle del proprio alter ego, con rare rotazioni laterali per meglio visualizzare tratti particolari. I tracciati sono talmente anonimi e mal realizzati che si fa fatica persino a capire dove ci si trovi. Il tremolio del frame rate si sposa con le animazioni saltellanti dei personaggi per donare un'esperienza visiva da mal di testa, il tutto accentuato da un pop-up alacremente attivo nella sua opera di materializzazione di enormi porzioni dell'ambiente circostante ad un palmo dal naso. I personaggi sono caratterizzati così superficialmente che a volte sembrano essere caricature derisorie e avvilenti degli originali che dovrebbero invece rappresentare. Deformazione di poligoni ai bordi dello schermo e texture che ricordano più un ammasso confuso di sporcizia chiudono il sipario su questo lavoro.

Rayman Rush è uno dei tanti rappresentanti di quel software di infimo livello che contribuisce a rendere gli ultimi mesi di vita di PSone un agghiacciante rantolo di agonia. Peccato che a farne le spese sia un personaggio le cui avventure tanti riconoscimenti hanno, meritatamente, saputo conquistarsi nell'industria dei videogiochi.

voto **4 su 10**



*Gli ostacoli naturali si dimostrano gli avversari più insidiosi in **Rayman Rush**.*



Centrando questo anello luminoso con un proiettile si creerà una liana con cui dondolarsi.

Alfred il Pollo

Qui si rischia di fare la fine dell'antenato che era passato sotto le grinfie di Apelle, noto figlio di Apollo...

In alcuni casi, per proseguire lungo il livello, è necessario utilizzare un briciolo di materia grigia, affrontando semplici puzzle ben congegnati.

Precipitando da altezze vertiginose, il volatile acquista notevole velocità diventando un vero e proprio "uccello di fuoco". Spassoso.

Ogni 100 diamanti raccolti da Alfred (qui impegnato in una breve sessione subacquea), al pennuto viene regalata una vita supplementare.

Ormai non ci stupiamo più di niente. Il fatto di interpretare robot, conigli, peramele, supereroi, killer o mafiosi ci lascia completamente indifferenti. Siamo pronti a tutto. Anche a calarci nelle piume di un pollo, se necessario. E il rapimento della nostra fidanzata è più che sufficiente per convincerci ad affrontare un bel po' di piattaforme e mostriciattoli assortiti per poterla riabbracciare. E magari darle anche un bacino. Niente di più, dannazione, siamo polli, mica galli...

Alfred il Pollo è un gioco di piattaforme decisamente tradizionale e poco fantasioso. Così come altri millenovecentotrentasei virgola ventisette videogame usciti per PSone. Ma c'è un problema. Solitamente, gioco di piattaforme decisamente tradizionale e poco fantasioso = clone di **Mario 64**. Magari... Qui siamo andati ben indietro nel tempo, restando in ambito miyamotiano (siano sempre gloria e fusilli in suo onore), dalle parti del primo **Super Mario Bros**, con la variante di una certa prevalenza dello sviluppo in verticale dei livelli. Un agile colpo di spugna cancella più di un decennio di storia del videogioco che, come sanno anche i polli (ma non Alfred), in termini videoludici equivale circa al passaggio tra il paleolitico e l'età moderna. Ad essere pignoli, e sfogliando l'enciclopedia mentale del videogioco, c'è da notare che già la prima incarnazione di **Alfred il Pollo** non brillava per originalità. Il pennuto poco volatile, infatti, è stato oggetto di varie conversioni, a partire dall'epoca ad 8 e 16bit, senza lasciare, comunque, una rilevante impronta. Anche perché, nelle sue trasmigrazioni tra NES, SuperNES, Amiga, GameBoy e ora PSone, il gioco non ha mai subito particolari modifiche, limitandosi a ripresentare la solita formula: saltella, cadi in picchiata sugli avversari e raccogli tutti i palloncini per superare il livello.

La prima domanda, una volta inserito il CD del gioco nel pancino di PSone è: "Ma che bisogno c'era del 3D?". La risposta è istantanea: "Nessuno". Il tentativo di svecchiare un gioco sostituendo i bitmap con poligoni, ma lasciando tutto pesantemente ancorato alle due dimensioni, è già stato fatto almeno due o tre volte (ironia), ma i risultati non sono mai stati eccessivamente lusinghieri. Tanto più che la resa grafica ha perso decisamente in nitidezza, raffigurando piattaforme facilmente confondibili con il fondale e viceversa. Il gioco non presenta rallentamenti o gravi pecche strutturali (a parte un rilevamento delle collisioni non sempre millimetrico), ma è affetto da un'eccessiva povertà scenografica, con ambientazioni appena abbozzate che non sempre paiono rispondere ad una precisa scelta stilistica degli sviluppatori. Tanto più che la mancanza di fantasia a tratti diventa quasi imbarazzante: dei dieci livelli totali (l'undicesimo è riservato allo scontro con il "terrificante" boss finale, che dovreste vedere in una delle foto a corredo dell'articolo), gli ultimi quattro sono riproposizioni dei precedenti, caratterizzate da un design leggermente più cupo e qualche modifica strutturale qua e là. Ciononostante il protagonista, pur presentando un set di animazioni limitato, riesce ad esprimere una sua certa simpatia, ed il design stilizzato di tutto il gioco a tratti è pure accattivante. Così come divertente ed azzeccata è la colonna sonora, che alterna ai soliti temi "paciocconi" da platform, anche alcune sbarazzine sessioni di R&B e jazz. Buoni gli effetti sonori, che presentano alcune chicche come il buffo "tic-tac, tic-tac" pronunciato dalle bombe un attimo prima di esplodere.

Così come si presenta, **Alfred il Pollo** strizza decisamente l'occhio verso un'utenza particolarmente giovane (il solito cuginetto rompiballe, insomma). Anche perché, a meno di essere digiuni delle più rudimentali nozioni piattaformiche, il gioco fila via liscio in un pomeriggio scarso, lasciando come spiraglio di rigiocabilità la ricerca degli annaffiatoi celati in ogni livello. L'unico fascino che può suscitare negli utenti più scafati è dato dal fatto che qui, facilmente, si scivola nel retrogaming (sindrome da GameBoy Advance?), con tutti i contro ma anche i pro da lacrimuccia che sempre sono in agguato, comprese fasi piuttosto ostiche che necessitano di essere affrontate più di una volta e sprazzi di ottimo game design. Un titolo carino, che ogni tanto strappa qualche sorriso soddisfatto, ma che per sua stessa natura appare già inequivocabilmente impolverato dal passare degli anni.

voto **5 su 10**

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Cubix Race'n Robots

Un bambino, un robot e un nemico malvagio.
Questa è davvero nuova: dobbiamo averla già sentita solo un migliaio di volte...

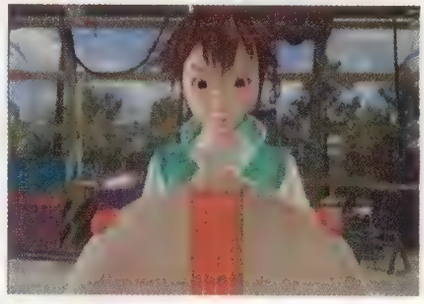
di marcoravetto

Quante volte avrete letto al termine di una recensione di un tie-in con una licenza importante che il gioco in questione avrebbe potuto attrarre solo gli appassionati della serie televisiva (o del fumetto, o del film) da cui traeva ispirazione? Infinite. Spesso la passione può alterare i giudizi, ammorbidire i toni nei confronti di qualche difetto altrimenti inaccettabile e rendere gradevole ciò che in realtà lo è ben poco. La situazione si riequilibra quando della licenza da cui trae spunto un videogioco non si conosce nulla e di conseguenza ci si trova di fronte a un prodotto completamente nuovo che non può nascondersi dietro un titolo altisonante. Qualcuno negli Stati Uniti, dopo aver saputo dell'uscita di **Cubix Race'n Robots** per Psone, avrà forse gioito nella speranza di poter ripercorrere le gesta della propria serie animata preferita, ma da questa parte dell'oceano la licenza risulta del tutto sprecata. Sono comunque sufficienti cinque minuti di gioco per rendersi conto di come **Cubix Race'n Robots** sia un titolo indirizzato a un pubblico molto giovane; prova ne è il fatto che basta meno di un pomeriggio per vincere tutte le nove gare disponibili nel gioco.

La semplicità disarmante del titolo 3D0 è dovuta alla chiara scelta da parte dei programmatori di puntare sullo stesso target della serie animata, senza cercare di attirare utenti più "esperti" con una maggiore varietà di situazioni. Da quanto si evince dall'introduzione e dagli intermezzi che collegano le gare (e dalle poche informazioni reperibili sul cartone animato), a Bubble Town non regnano certo pace&amore, a causa dei continui tentativi da parte del cattivone di turno, il malvagio Dr. K, di ottenere il controllo della città. Con un background del genere ci saremmo aspettati l'immancabile gioco d'azione (o una semplice avventura) intervallato magari da sezioni di corsa, ma con sole queste ultime a sorreggere tutto il peso della struttura di gioco, e il risultato è a dir poco traballante. **Cubix Race'n Robots** ricorda il classico **MicroMachines** (franchise che inspiegabilmente Codemasters ha abbandonato da troppo tempo) ma non riesce a riprodurne l'essenza per una serie di lacune che riguardano più l'impostazione di gioco che la realizzazione tecnica. L'intelligenza artificiale dei piloti controllati dalla CPU è limitata al minimo, la presenza di armi e power-up non aggiunge nulla alla giocabilità e le corse scorrono rapidamente e senza particolari emozioni, tanto che seguire gli intermezzi rappresenta spesso il momento più divertente e intrigante dell'esperienza ludica. La presenza di un paio di differenti modalità multigiocatore sopperisce solo in parte al problema della scarsa competitività degli avversari (ammesso che i vostri amici siano abili quanto voi) e non riesce comunque a risollevare le sorti di un titolo che ha poche speranze di successo in un Paese dove la serie animata in questione non è per nulla conosciuta.

In un quadro generale tutt'altro che esaltante anche la realizzazione tecnica non brilla né per la qualità delle ambientazioni e dei mezzi né per l'accompagnamento sonoro, monotono e noioso; l'unica nota positiva tra tutte le lacune e le pecche finora elencate è rappresentata dalla indubbia qualità degli intermezzi animati che, come già detto, rappresentano gli unici momenti in cui si può provare qualche sussulto e un minimo di emozione. Un po' poco anche per un titolo che, vista la sua natura e l'impostazione, dev'essere comunque considerato un prodotto per i più giovincelli e, in quanto tale, non consigliabile a chi abbia già superato i dieci anni d'età.

voto **4 su 10**



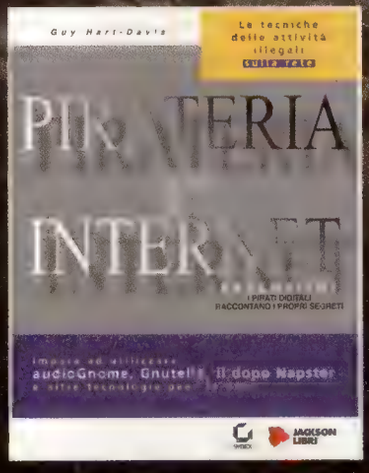
Quando le cut-scene sono più emozionanti del gioco stesso, il giudizio globale non può essere dei migliori...

Sicuri e protetti

HACKER ATTACK

Questo libro ti aiuterà a proteggere il tuo computer, i tuoi interessi economici, il tuo sito Internet e la tua privacy dai possibili attacchi degli hacker, sempre più numerosi e agguerriti.
Un esperto di sicurezza in-formatica ti spiegherà i principi le tecniche dalle più semplici alle più complesse, per contrastare efficacemente i virus e gli intrusi in genere. Il CD-ROM allegato contiene numerosi programmi per la sicurezza informatica, che permettono di ottenere una completa protezione dei dati personali.

Codice 2553 - Pag. 288
€ 25,31 - Con CD-ROM



PIRATERIA E INTERNET

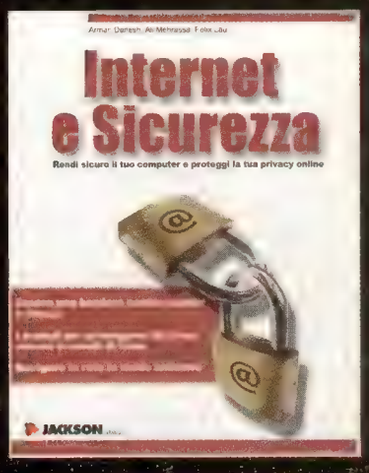
Il protocollo di rete P2P (peer-to-peer) è forse la tecnologia più attuale e "scottante" del nuovo millennio. Resa popolare da Napster, il software rivoluzionario per la condivisione di file Mp3, questa tecnologia è rapidamente cresciuta fino a riguardare anche file video, immagini, testi, software e giochi. Pirateria Internet offre tutte le informazioni necessarie per condividere e trasferire file via Internet in modo rapido, sicuro e, soprattutto, legale. Un testo indispensabile per conoscere chi sono i pirati di Internet, cosa fanno, perché e come giustificano le proprie azioni.

Codice 2628 - Pag. 352
€ 30,47

PC CONFIDENTIAL

Se a casa o in ufficio utilizzi un PC facilmente accessibile ad altri utenti, questo è lo strumento ideale per te. PC Confidential ti spiega, con un linguaggio semplice e diretto, le attività e le pratiche di configurazione da adottare per proteggere facilmente il tuo PC da sguardi indiscreti. Esempi su esperienze reali, trucchi e segreti ti mostreranno come criptare le tue e-mail, nascondere file e tutte le informazioni e attività personali.

Codice 2542 - Pag. 224
€ 25,31 - Con CD-ROM



INTERNET E SICUREZZA

Ogni giorno i mezzi d'informazione ci presentano notizie relative a problemi di sicurezza legati a Internet. Sistemi informativi di grandi multinazionali paralizzati dagli hacker, siti Web governativi modificati da invasioni notturne, numeri di carte di credito rubati, sempre più computer domestici che subiscono attacchi e accessi non autorizzati.
Questo libro è pensato per consentire agli utenti di Internet di rendere veramente sicuro il loro computer e di proteggere la loro privacy. Presenta infatti un'accurata panoramica sul tema della sicurezza informatica e fornisce i parametri necessari per scegliere i mezzi di protezione più adatti alle proprie esigenze.

Codice 2716 - Pag. 320
€ 30,50

JACKSON LIBRI®
www.jacksonlibri.it

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail
è necessaria esplicita richiesta

a cura di ivan**fulco**

Un numero ricco **Super Console 89**: l'intervista a Kojima, le Big Babol, lo Zero Ludico. Tanti spunti su cui esprimersi, e così poco tempo. Sarò prolisso ma confuso. Inizio con i chewing gum, che molto alloppio mi procurarono in adolescenza, ma non divaghiamo. E' vero caro Ivan, separare forma e contenuto nel Videogioco non è semplice ma, del resto, non lo è neppure negli altri media. Prendiamo un filmetto a caso: Citizen Kane. Il vecchio è al proprio capezzale, consapevole d'esser prossimo alla fine. Stringe in mano uno di quegli affari che, se li capovolgi, nevica (uhm, il mio vocabolario sta cominciando a perdere voci). Il protagonista muore, la macchina da presa ignora un evento di tal portata scegliendo di osservare il souvenir semisferico cadere dalla mano dell'ormai cadavere e spataccarsi per terra. Contenuto: Kane crepa. Forma: la morte è percepita dallo spettatore indirettamente in quanto il regista inquadra non il rantolo finale, bensì un elemento che rotola via dal soggetto. Un formalismo quindi. Anzi no. Anzi si. Anzi no. L'oggetto in questione è un simbolo, rappresenta l'innocenza perduta del magnate dell'editoria ed è strettamente collegato all'ultima parola da egli pronunciata: "Bobo!". er. "Rosebud!". E' il chiodo del film, ergo, è contenuto allo stato grezzo, ma anche forma, allora oltre alla Big Babol stiamo masticando un po' di carta.

Sull'individuazione di forma e contenuto in ambiente Videogioco non ho molto altro da aggiungere rispetto alla precedente lettera. Continuo ad essere d'accordo con la mia teoria ma, del resto, la tua ipotesi non mi fa del tutto schifo. Quindi credo che prenderò per buone Tesi ed Antitesi e mi asterrò dal perseguire una qualsivoglia Sintesi. E tu Hegel smetti di fare baccano, non vedi che sei in un cimitero? Credo comunque che la nostra differenza di vedute sia dovuta soprattutto ad una diversa identificazione della sezione più esterna del media in questione. Secondo te è la struttura del gioco. Secondo me invece è il gameplay, in quanto è l'interfaccia stessa del videogiocatore con l'universo sottostante. È l'unico elemento che possiamo fare nostro promuovendo un personale stile di gioco. Ad esempio la giocabilità di **Winning Eleven** è una, ma è anche centomila in quanto ognuno porterà avanti la propria idea di Calcio. In **Metal Gear** posso fare il rambo oppure insinuarmi negli ambienti adottando un approccio stealth. Da qui arriva il mio parallelo giocabilità // forma: come il regista stabilisce cosa farci vedere di una storia, il videogiocatore decide lo stile da adottare in un gioco. Egli però non è assimilabile al passivissimo cinespettatore, sta giusto un gradino più in alto, quanto più in alto dipenderà dal grado di interazione che il gioco saprà offrire.

A stento trattengo le lacrime di commozione per il tuo lusinghiero giudizio nei miei confronti ("la tua ipotesi non mi fa del tutto schifo"). Resta il fatto che le nostre teorie divergono come 2 Serginho sulla fascia. Ma è inutile continuare a speculare sulle rispettive posizioni: in questo caso l'unica è rivolgersi al popolo sovrano. Popolo di Playground, quali sono forma e contenuto di un videogioco? Cosa va considerato, vichingamente parlando, "come" e "cosa" di un'opera videoludica? L'accesso al sondaggio è libero. Sono ben accette anche risposte brevi. Non si vince niente. A voi la parola.

Noi, dal canto nostro, proseguiamo con l'e-mail di Sator Arepo…

Ma se il gameplay è la crosta, allora cosa c'è nel nucleo? Perché gioco? Bella lì, perché mi diverto. Un po' troppo vago. Gioco per fruire di un ottimo gameplay? Definitely maybe. Gioco per sfuggire alla monotonia della vita? Boh. Sono in stallo, aggiungo quindi un ingrediente: il Modello PARS. Mi affascina, ma non risponde a tutte le domande, esso infatti non è certo un'esclusiva del Videogame. Example: vedo una bella ragazza al bancone di un bar. Problema: ottenere un appuntamento con lei. Azione: gonfio il petto ed attacco bottone. Risoluzione: riesco a farmi dare il suo numero. Soddisfazione: sono contento per il corteggiamento andato a buon fine e perché avrò in futuro la possibilità di produrmi nell'atto fisico dell'Amore. Allora il PARS funziona a meraviglia anche se applicato alla vita reale (e ci mancherebbe); mi sembra quindi più un modello che descriva l'origine della pulsione tout court, piuttosto che la semplice pulsione (video)ludica. Il PARS applicato ai giochini è forse una specie di emulatore.

*Il gioco simula la vita o la vita simula il gioco? Sostieni che il PARS "non risponde a tutte le domande, esso infatti non è certo un'esclusiva del Videogame". Ma il fatto che non sia un'esclusiva del videogioco ne pregiudica la validità? E per quale motivo dovrebbe? Il PARS, è evidente, è un modello universale di (motiv)azione. Ma ha una caratteristica di fondamentale importanza: è nel (video)gioco che trova perfetta applicazione. Il motivo? Perché all'interno di un (video)gioco gli elementi sono circoscritti e ben definiti, diversamente dalla vita reale, dove il PARS dovrebbe invece piegarsi a milioni di considerazioni socio-psicologiche. Esemplifico. Immagina l'approccio con la signorina di cui sopra. Ora immagina i pensieri che ti esploderebbero nel cervello in quella situazione: "ma io ho già la ragazza", "mentre tento l'approccio un gruppo di amici mi osserva", "stamattina non ho messo il deodorante, rischio l'ondata di olezzo", "non posso chiederle di uscire stasera perché ho il calcetto". E via andare. Nel videogioco non è così. È tutto più semplice. In **GTA3** andiamo a piazzare la bomba sotto l'auto della nostra vittima perché così è richiesto dal gioco. Non abbiamo scrupoli. Valutiamo i (relativamente) pochi elementi che il gioco ci impone, quindi agiamo. Fine. Nella vita reale prima di piazzare una bomba sotto un'auto magari prenderemmo in considerazione un maggior numero di fattori (i mafiosi sono esclusi da questo ragionamento). Insomma: la vita è un gioco troppo complesso per poter applicare esaustivamente il PARS. Tutto qui. Vogliamo approfondire? Ok, a vostro rischio…*

*Sostiene Carlo Mongardini, nel suo Saggio sul Gioco: "Mentre nel gioco i dati del contesto sono fissi, definiti, noti e accettati, nei processi sociali l'attore comincia col giocare con se stesso, in quanto, con una scelta e un controllo attento, deve riconoscere, evitare, rimuovere, sublimare quelle pulsioni che muoverebbero azioni non compatibili con la realtà esterna o che finirebbero col non corrispondere al "principio del piacere". La condizione del giocatore nel gioco-istituzione [il gioco vero e proprio, ndlvan] è quindi molto semplificata rispetto all'attore che gioca nella società". La vita come gioco dalle regole incredibilmente complesse. Potrà sembrare singolare, ma c'è una discreta letteratura al riguardo. Ma di questo parleremo nei prossimi mesi in **R&B Cafe**. Andiamo avanti…*

Ricorriamo quindi ai VG per ovviare alla scarsa varietà di Problemi che ricorrono in real life. Dopotutto a me non è ancora capitato di dovermi recare al porto di Livorno per irrompere in una nave piantonata da un esercito *[Bah, sì, non è tutto questo divertimento. Se vuoi la prossima volta ti porto con me…]*. In un videogioco quindi, la trama potrebbe essere più importante di quanto non vorremmo ammettere. Ma come dovrebbe essere questa trama? Inserisco qui il Kojima pensiero, per poi demolirlo (scusate il quoting, sto cercando di smettere):
"Con la popolarità dell'online in costante crescita, ci saranno due generi di giochi: titoli basati sulla comunicazione con una maggiore libertà e titoli con meno libertà, ma pianificati alla perfezione dal loro creatore. I primi si avvicineranno al concetto di giocattolo, mentre i secondi a quelli di un film".

> "Un titolo che propone un **susseguirsi di sessioni giocate** alternate a **cut scenes statiche** può anche essere affascinante, ma **sfrutta un'unghia delle potenzialità di questo media**."
>
> Sator Arepo

Ora, tralasciando il discorso dell'online gaming, sembra che Kojima non riesca a pensare ad un gioco con una bella storia e che garantisca anche una certa libertà al giocatore. Una sorta di Principio di Heisemberg applicato ai videogames in cui, o si viaggia su binari prestabiliti ottenendo però un plot ricco, oppure ci si deve accontentare di vagare liberi per i mondi raccogliendo monete, batterie, gemme per i più futili motivi. Cioè, ma una visione un pochino più fuzzy no, eh? Un titolo che propone un susseguirsi di sessioni giocate alternate a cut scenes statiche può anche essere affascinante, ma sfrutta un'unghia delle potenzialità di questo media. Se vogliamo che l'elemento trama non sia solo un orpello utile giusto per tenere sospesa l'incredulità quel tanto che basta, dobbiamo applicare anche in questo reparto il concetto di gameplay. Sorry, parto con un altro esempio: il mio alter ego digitale è un ex agente segreto, uscito anni fa dal giro si è rifugiato in Alaska ed è diventato allevatore di cani. Recentemente è stato richiamato in servizio e, benché riluttante, deve intraprendere un'ultima missione. Ad un certo momento della stessa si trova a dover fronteggiare un branco di lupi, cosa fare? Il giocatore cinico impugnerà il mitra e si libererà di loro in poco tempo. Il giocatore che invece si è immedesimato maggiormente con la storia potrebbe avere un moto di repulsione, penserà che uccidere i lupi non sia un gesto coerente con il profilo del suo avatar. Escogiterà quindi una soluzione alternativa usando magari le granate stordenti. A quel punto l'impianto di gioco dovrebbe premiare in qualche modo l'utente che ha avuto un simile spunto personale, ad esempio facendo intervenire i lupi in soccorso del playing character in una situazione successiva. Quest'ultima cosa non accade nel titolo portato per esempio (asino chi non ha capito qual è) e ciò rende l'esperienza molto meno appagante. In fondo siamo giocatori che hanno perenne bisogno dello zuccherino. Credo che la via sia quella: escogitare decine di situazioni analoghe che non creino sostanziali stravolgimenti nel plot (sarebbe infattibile) ma che diano all'utente la sensazione di avere un certo controllo sui fatti che accadono. Molto meglio della solita tiritera: supero il boss = il gioco continua sul suo binario. Non supero il boss = Game Over, riprova e controlla. Saluti.

Sator Arepo
tenetoperarotas@libero.it

*Al riguardo non rispondo. Non perché abbia perso l'uso della tastiera, ma perché potrei avanzare l'ipotesi che Mr. Kojima, in cuor suo, intendesse solo indicare due linee di evoluzione privilegiate del videogioco. D'altra parte si può ipotizzare un potente sviluppo sulle due linee di cui sopra senza che questo significhi la totale estinzione di altre forme di VG. Ma sono interpretazioni. Per sciogliere i dubbi, quindi, dovrai discuterne direttamente con Kojima. Facci sapere. Per il resto ho un appunto: tracciando la struttura del tuo **MGS** "alternativo" parli di scelte, di possibilità, di intrecci. Eppure io vedo in quella descrizione un videogioco ricco di una libertà solo illusoria. Un titolo che, per quanto vasto, rimane inquadrabile tra i VG "pianificati alla perfezione dal loro creatore". Insomma, proprio quello di cui parlava l'uomo dei Lego (all'anagrafe Hideo Kojima). Proviamo a reinterpretarlo. Potrebbe avere ragione lui…*

Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770 Stoccarda – 1831 Berlino). Filosofo. Non si è mai pronunciato al riguardo del valore filosofico del videogioco.

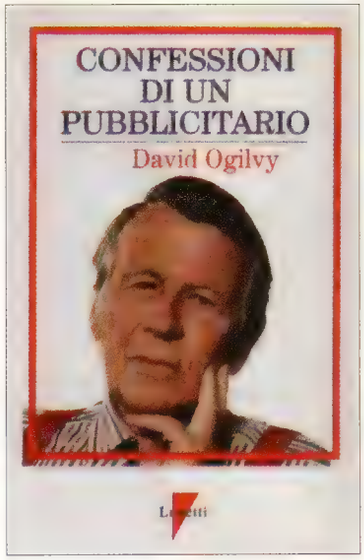
Adesso basta. Volevo tessere una sorta di elogio della massa, ma dopo aver visto la pubblicità di Xbox non so se riuscirò. Comunque, io ci provo. Cosa sarebbero gli hardcore gamers senza la massa? Niente. Esisterebbe solamente una massa di hardcore gamers. Alla fine, la massa è uno strumento indispensabile tanto per le software house quanto per gli HG; le prime se ne servono per far soldi, i secondi per riconfermare la propria identità. E poi diciamolo, se non esistesse la massa, chi potremmo usare per alimentare la perversa soddisfazione che si prova nell'annichilire qualcuno (tanto nel campo dei VG quanto nella vita reale)? Vorrei sviluppare di più l'argomento ma francamente ho altro da fare, ovvero devo andare a cercare il sito ufficiale di Xbox e riempirlo di insulti per l'ennesima pubblicità che considera il videogiocatore uguale al tipico fighetto massificato con la testa piena di m... Oddio, e se fosse vero?

Darknessheir
darkness_heir@hotmail.com

Ha affermato Ed Fries, vicepresidente della divisione Games Publishing di Microsoft: "Vogliamo arrivare agli hardcore gamers tra i 16 ed i 26 anni".

Ha dichiarato Andrea Giolito, Xbox Product Manager di Microsoft Italia: "Siamo entusiasti di collaborare con Verba considerata la conoscenza e l'esperienza di mercato che questa agenzia potrà sfruttare per la campagna di Xbox in Italia".

Ha biascicato uno dei protagonisti dello spot Xbox al quale ti riferisci: "Che potenza!!!".



"Confessioni di un pubblicitario", David Ogilvy, 1989. Quando uno dei pubblicitari più venerati del pianeta mette su carta alcuni decenni di esperienza. Una lettura imprescindibile per chiunque voglia criticare con un minimo di fondamento le campagne pubblicitarie che si scateneranno durante questa console war. Biblico.

> Tu pensi veramente che io, come chiunque altro, possa sborsare **60 e passa Euro** per un gioco **ben localizzato**, lasciando sugli scaffali un altro **in parte stravolto** ma comunque **più bello**, solo per fare un **dispetto** alla software house?
>
> Davide Astengo

Ha scritto David Ogilvy, venerabile guru della pubblicità: "Non scrivete mai un annuncio che vi vergognereste di mostrare alla vostra famiglia".

Perso tra questi 4 estratti, anche se non so precisamente dove, dovrebbe esserci anche il mio pensiero. Ma per comprendere con esattezza la situazione è necessario aggiungere il 5° elemento, come direbbe Besson. La campagna "ufficiale" Xbox è la campagna "Playmore". Gli spot MTVani sono da considerarsi una sorta di declinazione Made in Italy dell'X-Verbo ufficiale. Nient'altro. Per il resto il mio pensiero al riguardo dovrebbe essere perso tra quei 4 estratti. Anche se non so precisamente dove…

Cari amici di Playground,
L'altra sera tra una partita a **PES** e l'altra, mi è sorta nella mente una considerazione, o meglio una preoccupazione, che per quanto banale possa essere mi ha fatto un po' riflettere. Partirò da una constatazione che scopre il fianco a poche obiezioni, ovvero che il mercato del videogame sembra essere orientato sempre maggiormente verso il gioco online. Se questa tendenza fino a qualche tempo fa poteva essere vera solo per gli RPG o comunque solo per l'utenza PC ora sembra invece che anche il mercato delle console stia guardando con attenzione alle possibilità offerte dalla grande rete. Fulgido esempio ne è l'imminente **Final Fantasy XI**, che sarà con tutta probabilità fruibile esclusivamente in linea. Certo, non metto in dubbio le grandi possibilità di rinnovamento e di divertimento che questa nuova frontiera dell'intrattenimento videoludico offre. Si comunica a distanze di centinaia di km, si conoscono (virtualmente) altre persone, in poche parole si può rendere l'esperienza di gioco estremamente vasta, molto di più di quanto non faccia un semplice titolo one player. Ma guardiamo più avanti, magari tra 10 o anche solo 5 anni, e poniamo per assurdo che il videogioco avrà come sua unica possibilità di fruizione il collegamento alla rete. Una domanda mi sorge spontanea; che ne sarà del videogioco "classico"? Potremmo giocare per quanto,

diciamo anche 6 mesi, a un ipotetico **Final Fantasy XX**, ma dopo che ne sarà di quel videogioco quando nessun portale lo supporterà più o quando non ci sarà che uno sparuto manipolo di retrogamers a giocarlo? Lo stesso **Phantasy Star Online** per Dreamcast a me ora sembra obsoleto, o meglio quando lo guardo nella mia collezione mi chiedo che senso abbia, lo percepisco solo come un ormai inutile pezzo di plastica. Tra un **Sonic Adventure**, uno **Shenmue**, un **Marvel Vs Capcom 2** la qualità che manca a **PSO** è evidente. Nonostante tutto il divertimento che esso ci ha procurato ora giace lì, morto (o quasi). Certo, si può giocare in singolo, ma perderebbe gran parte del suo valore (se non tutto), e non darebbe sufficienti indicazioni per una sua analisi critica. Torniamo a **Final Fantasy XX**: come potremo rigiocarlo, o meglio come esso potrebbe inserirsi nella storia dei videogiochi se non sarà più possibile averne memoria in alcun modo? Esso semplicemente scomparirebbe, obliato da tutti e con l'impossibilità di poter ancora essere fruito in qualsiasi maniera. [...].Lo so, le mie sono considerazioni che guardano a un futuro molto distante, forse troppo, e ipotetiche, farcite di "se" e di "ma". Tuttavia non so perché ma il gioco online mi fa paura, lo avverto come un pericolo che potrebbe uccidere la prospettiva storiografica che il videogame deve assolutamente acquisire se vuole completare la sua legittimazione artistica. Probabilmente i miei timori sono infondati ma mi viene da chiedermi se l'utenza (leggi anche massa) non sia effettivamente propensa per una soluzione di questo tipo. D'altronde la PS2 potrebbe, in un prossimo futuro, diventare una sorta di PC meno potente con tutte le imminenti periferiche e, l'entrata in campo di un colosso dell'informatica come la Microsoft, sembra effettivamente spingere il mercato delle console verso questi lidi. L'accesso ai primi giochi online era un po' macchinoso per un early-adopter, ma quando l'industria riuscirà a trovare un metodo semplice ed economico (e ci riuscirà presto, vedrete) per il gioco nella grande rete allora bisognerà vedere in che maniera risponderà il mercato. Se saremo invasi da RPG e beat'em up online o se rimarrà spazio (leggi anche soldi) per progetti diversi. D'altronde se questa situazione si verificasse quanto spazio rimarrebbe per i giochi non in linea? Poco a mio avviso, come quello che hanno ora i beat'em up o i platform 2D. [...]

Ora l'appassionato può ricercare i capolavori del passato: **Dracula X** per PC Engine, **Musha Aleste** per Megadrive, **Crash'n'Burn** per 3DO, **Secret Of Mana** per SNES e così via. Potrà giocarli e rigiocarli anche tra 10, 20, 50 anni. Ma come potrà rigiocare un gioco esclusivamente online? Un capolavoro magari, ma non più giocabile. Questa mi porta a un'altra semplice considerazione, ovvero che il gioco in linea necessita della presenza di altre persone per essere apprezzato completamente e che quindi non sia più sufficiente un singolo individuo, non solo per la sua esclusiva fruizione ludica ma anche, aspetto ben più importante, per un qualsiasi approccio critico. Non si tratta di una mera questione di retrogaming futuro (lo so sembra un contraddizione, ma in questo caso non lo è). Se ora si discute sul fatto che i giochi "vecchi" perdano o meno la loro effettiva qualità col passare del tempo, qui si tratta invece della loro totale sparizione. Strana sensazione, vero? Avere un gioco che ci ha garantito ore e ore di divertimento ma che non può più essere giocato. Non dirò che il gioco online mortificherà e ucciderà il videogioco "classico" (ma la mia preoccupazione, seppur vicina all'assurdo, è reale) ad ogni modo mi rendo conto di come esso potrebbe mutare radicalmente la storia dei videogiochi rendendoli più vicini ad una esperienza di vita parallela piuttosto che ad un'opera chiusa e finita (come sono ora). E personalmente non so se questo sia un bene.

Giovanni Moroni

> "**Bello de' mamma**, mi faresti una **cortesia**? Mi presteresti una **pagina di giornale** per incartare le **uova**?"
>
> La madre di Giuliano Imperiali

Super Console n°89 - febbraio 2002 - editoriale di Ivan Fulco.

Ecco a voi la risposta di uno dei tanti detentori del "potere supremo della banconota frusciante". Al di là del fatto che, in linea di principio, concordo con quanto espresso da Ivan (soprattutto per quanto riguarda il primo punto), ci sono alcuni spunti che non vorrei andassero persi e sui quali mi piacerebbe discutere più approfonditamente [...]

E concludiamo con il Punto 3.Qui purtroppo mi tocca criticarti, caro Ivan, nella speranza però di aver frainteso ciò che in realtà volevi dire. Da come lo metti su carta, se seguissi il tuo consiglio adesso andrei in camera mia, prenderei **DMC** e correrei dal mio negoziante per venderglielo usato e comprarmi subito **Tarzan Freeride** (non lo so, ho preso un brutto titolo a caso) che perlomeno è bello fluido ed è stato anche localizzato alla grande con filmati doppiati in italiano. Ma aspetta un attimo, ora che ci penso porto giù anche **PES** e mi piglio **FIFA Hockey**... ehm no, **FIFA Pinball**... no cioè, volevo dire... ah sì, **FIFA Football 2002**, sul quale perlomeno i localizzatori hanno lavorato tanto, mi danno tutti i nomi originali e un mitico commento di un grande duetto sportivo.

Per concludere, non sono convinto del fatto che siamo solo noi danarosi videogiocatori ad avere la Forza per cambiare l'attuale situazione. Certo, sono io che decido se comprare il gioco X (bello ma localizzato male) o quello Y (brutto ma localizzato bene) ed è naturale che propenderei per il primo (non dirmi che tu saresti orientato, come fai intuire dall'editoriale, verso il secondo. Sei sicuro? È il discorso **PES-FIFA**). Alla fin fine chi va a parlare con i vari Kojima, Sakaguchi & Co. o ha la possibilità di testare i giochi prima della loro uscita siete voi. Siete voi che potete, e dovreste, instaurare un rapporto quasi di collaborazione con chi dovrebbe avere l'obbligo di fornirci giochi che almeno assomiglino vagamente agli originali (non chiediamo poi tanto), senza farvi aggirare da ipocriti venditori di fumo. Tu pensi veramente che io, come chiunque altro, possa sborsare 60 e passa Euro per un gioco ben localizzato, lasciando sugli scaffali un altro in parte stravolto ma comunque più bello, solo per fare un dispetto alla software house? Anche a me piacerebbe vedere conversioni degne di tale nome. Ma da soli noi non possiamo farcela, ormai pochissimi danno importanza ai feedback dei videogiocatori. Sembra quasi che l'attuale situazione sia solo colpa di noi cerebrolesi (praticamente è così che veniamo descritti nell'editoriale) consumatori. Perché non aiutate un po' di più (non che ora non lo facciate) noi giovani Skywalkers, cari maestri Yoda?

Davide Astengo

*Sei un uomo lungo, Davide. Mi sono preso la licenza di sintetizzare la tua infin-e-mail (per il resto concorde con l'editoriale di febbraio) per estrarre i nodi che richiedono di essere sciolti. Il punto fondamentale è questo: hai frainteso il concetto in maniera dirompente e ti sei costruito un caso politico da solo. Il messaggio era semplice: il videogiocatore non ha solo il **diritto** di esercitare con attenzione il "potere supremo della banconota frusciante". Ha il **dovere** di esercitarlo con attenzione. Questo significa valutare le proposte del proprio spacciatore di videogiochi **non solo** in riferimento a grafica, giocabilità, longevità e via andare, ma **anche** in termini di rispetto verso il giocatore. Ma abbiamo davvero necessità di questa esplosione di **grassetti** per realizzare questo concetto? Tu credi davvero che io ti avrei consigliato di comprare **FIFA** invece di **PES** solo per la migliore localizzazione? Andiamo, hai questa così elevata considerazione del tuo editorialista preferito? Mi rendo conto, la furia arringatoria deve averti trascinato. D'altra parte tu stesso scrivi di sperare in un fraintendimento. Ma questo, chiarita la reciproca non ostilità, mi ispira comunque delle considerazioni. Tu sostieni: "ormai pochissimi danno importanza ai feedback dei giocatori". Io ti chiedo: ma se **DMC** avesse venduto la metà delle copie previste qualcuno in casa Capcom non si sarebbe forse posto delle domande? Tu chiedi: "pensi veramente che io, come chiunque altro, possa sborsare 60 e passa Euro per un gioco ben localizzato, lasciando sugli scaffali un altro in parte stravolto ma comunque più bello, solo per fare un dispetto alla software house?". Io rispondo: alcuni utenti hanno atteso qualche giorno ed acquistato **DMC** sul mercato dell'usato. Nessuna scelta estremista e risultato ugualmente raggiunto. Non era troppo arduo, in fondo: un compromesso di lieve entità per esercitare al meglio il potere supremo della banconota frusciante. Il problema sorge nel momento nel quale non si voglia affrontare nemmeno questo minimo compromesso. Possedere subito **XXX** (sostituire **XXX** con l'ultimo titolo uscito nei negozi) è una questione vitale? Foraggiare chi non merita di essere foraggiato è la vostra missione di vita? In questo caso, come suggeriva il maestro Indro, tappatevi il naso e comprate **XXX**. Ma poi non tornate su queste pagine a lamentarvi, perché in quel momento, almeno in parte, avrete perso il diritto di farlo.*

Partendo dall'assunto che esistano più tipologie di Videogiochi, vorrei esaminare le varie incarnazioni per poter alfine fare un po' di chiarezza nello svago dei lettori di **Super Console**, nonché nella mia mente annebbiata.

1) Old School Games:

Tale manifestazione di creatività si riconosce tipicamente da una singola caratteristica che oltre a distinguerla enormemente dalle altre tipologie le attribuisce anche particolari qualità: il punteggio o score (vedi anche alla voce "Hiscore", cfr. Trattato psicopedagogico sul ludo - Edizioni Wisdom). Per punteggio si intende una cifra, posta solitamente nella parte alta dello schermo, che è sia in continua evoluzione sia in stretta dipendenza delle azioni del giocatore. In tempi remoti il confronto tra videogiocatori era una conseguenza inevitabile della sola presenza della summenzionata cifra, e di fatto rendeva non necessario un eventuale "termine" del gioco inteso come completamento dello stesso. Oggi il punteggio non esiste quasi più, ed è sempre più spesso sostituito dalla "percentuale di completamento", freddo numero variante tra 0 e 100 che ben poco rappresenta l'unicità e l'abilità del giocatore esperto. Le Qualità che sono sempre state affiancate alla presenza dello score in un gioco sono: la almeno buona giocabilità (l'assenza della quale avrebbe decretato il totale insuccesso dei tentativi di massimizzazione del punteggio e, di fatto, del gioco stesso), e una rigiocabilità pressoché infinita dettata dai continui confronti dei propri risultati con terzi (vedi anche la voce "Tempi migliori" cfr. Trattato psicopedagogico sul ludo - Edizioni Wisdom).

2) Emotional Engines

(chiedo scusa a Sony):

Rientrano in questa categoria i software che a prescindere da un impianto di gioco degno di questo nome riescono a suscitare (spesso grazie ad un eccellente connubio audio-video unito ad una sapiente presentazione degli eventi) forti emozioni in colui che ne fruisce. Emozioni tipiche possono essere l'ansia, la paura, la tristezza o la gioia. Grazie all'avvento (o a causa) di nuove tecnologie è avvenuta una sorta di standardizzazione dell'aspettativa emozionale dei titoli. Ormai in molte realtà non importa se un'offerta ludica ha un sistema di gioco brillante e innovativo, deve comunque necessariamente stupire o "coinvolgere" emotivamente il giocatore con (a volte gratuiti) colpi di scena. Il problema di questi giochi è spesso da ricercare nell'assenza di stimoli per la rigiocabilità. Solo pochi software eletti riescono nella difficile impresa di essere rigiocati più volte, fondamentalmente perché il gioco è sempre e comunque lo stesso con differenze trascurabili tra una partita e l'altra (vedi anche la voce "Linearità" cfr. Trattato psicopedagogico sul ludo - Edizioni Wisdom). Solitamente sono scevri di punteggio. Solitamente se vengono rigiocati è più per rivivere la storia narrata che per vero e proprio divertimento.

3) Unusual Ones:

Questa categoria è la più insolita e la più bizzarra, non ha caratteristiche riconducibili ad uno standard, ma indubbiamente esiste e accoglie tutti i giochi "orfani" ai quali le precedenti categorie sarebbero andate strette. A mio avviso la migliore di tutte e tre (ma per questo anche la meno popolata), riesce ad accogliere un gameplay brillante e innovativo coadiuvandolo con una storia originale ed emotivamente evocativa (vedi anche la voce "Paradiso del Videogiocatore", cfr. Trattato psicopedagogico sul ludo - Edizioni Wisdom).

Finita questa spiccia analisi dei nostri sollazzi preferiti, offrirei a chi ha avuto la costanza di seguire il ragionamento fin qui la mia opinione: adoro **N2O** e il suo ideale successore, **REZ**. Adoro anche la meravigliosa narrazione di **Silent Hill 2**: nonostante sia stato stroncato da molti ritengo che in nessun caso si sia avuta una trattazione in tal modo geniale di argomenti così delicati come l'abuso di minori, il suicidio e l'eutanasia; l'esatto opposto del difetto da molti criticato (non fa paura) è per me il suo difetto maggiore (l'ansia che mi provoca mi impedisce di rigiocarlo per godermi solo la storia e i personaggi). Ma al contempo odio il "gioco" **Silent Hill 2**, che privato dell'atmosfera e della trama lascia davvero l'amaro in bocca. Quindi? Quindi compratevi il Trattato psicopedagogico sul ludo - Edizioni Wisdom - così saprete cosa avete letto e capirete di non aver letto nulla perché non esiste e non lo leggerete mai. Ciups.

Wis "Sono la voglia di giocare di Wis"
wis@libero.it

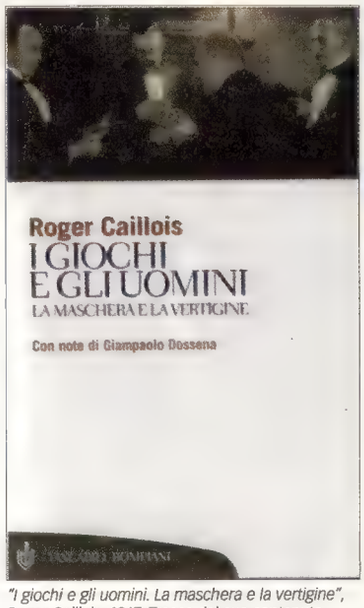
Adoro le classificazioni inutili. Forse perché, nel profondo, c'è sempre la speranza che a qualcosa possano servire. E devo dire che la classificazione inutile di Wis non dispiace. Anzi, si lascia apprezzare. Discreto il punto 1. Discreto il punto 2. Ma gli "Unusual Ones"? Andiamo, troppo semplice: s'inquadrano due categorie, si tracciano le linee di definizione, quindi si chiude con una terza categoria di "non inquadrabili". No, non mi convince. Credo invece che ci possa essere spazio per un ampliamento della prospettiva. Quindi? Quindi compratevi "I giochi e gli uomini" di Roger Caillois (Ed. Bompiani) e provate ad ampliare la classificazione di Wis. Saluti.
Ivan "Sono la voglia di migliorare il lavoro di Wis"

Munifico Marcello,
devo ringraziarti a nome della mia adorata mammina, donna sensibile e riconoscente verso tutti coloro che contribuiscono a risolvere i suoi problemi domestici. Stamattina, infatti, l'operosa genitrice si è trovata di fronte ad un piccolo ma rognoso grattacapo: come trasportare una dozzina di uova fresche da casa al luogo di lavoro (obolo alimentare per addolcire l'inflessibile capoufficio) senza romperle? La soluzione si è presentata al mio ritorno dal consueto tour delle edicole di quartiere: lo sguardo di mammà si è posato avidamente sulla poderosa mazzetta di quotidiani, guarnita da una fiammante copia di **Super** di febbraio, che tenevo sotto braccio a mo' di baguette cartacea. "Bello de' mamma, mi faresti una cortesia? Mi presteresti una pagina di giornale per incartare le uova?". Orrore e raccapriccio: avrei forse potuto profanare la copia del giornale fondato da nonno Eugenio? Avrei dovuto forse fare a brandelli le pagine, grondanti tette e culi, del prestigioso allegato settimanale del quotidiano di via Solferino? E, soprattutto, avrei mai potuto minimamente sfiorare la mia immacolata copia di **Super**, mensile sublimazione al mio culto feticistico per riviste a tema (video)ludico? Mai e poi mai… però, aspetta... apro per sbaglio proprio **Super** e la sento al tatto: ruvida, scabra, opaca da far schifo. "Tradimentooo!!!" urlo disgustato. Pochi minuti dopo e le uova di mamma sono in viaggio avvolte dalla preview di **Virtua Fighter 4** (sigh...) e dall'intervista a Mastro Kojima. Sperando che il curioso connubio editorial-alimentare sortisca l'effetto sperato (la promozione della mia amata mammina), mi consolo leggendo un saggio di marketing scritto da un misconosciuto autore polacco, tal Marcelius Cangialosky, intitolato "Come penalizzare una rivista eccellente stampandola su carta da culo e vivere felici e contenti (o "contanti"?)".

Ti saluto con affetto sulle note di "Money, Money, Money" degli ABBA...

Giuliano Imperiali
(un innamorato deluso. Snif!)
giulianoimp@tiscalinet.it

P.S.:… serve per caso un recensore?



"I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine", Roger Caillois, 1967. Tracce del suo contenuto sono state disseminate disorganicamente nell'editoriale di questo mese. Per quanto riguarda il libro: perché dovrei parlarvene ora, visto che sarà argomento di un futuro ***R&B Cafe****?*

"Meglio i fondali **prerenderizzati** di **Onimusha** o quelli **poligonalgotici** di **Devil May Cry**?"

Emanuele – Lord of the Midlands

Arrivi tardi, amico: io impacchettavo le uova con le pagine di ***SC*** *prima ancora che esistessero le uova. Fattore che ci conduce inevitabilmente alla domanda: è nato prima l'uovo o* ***SC****? Resta il fatto che l'aneddoto, a prescindere da umorismi di varia natura, merita un degno approfondimento. Esistono 3 elementi critici che* ***SC*** *deve tenere in considerazione: carta, stampa e immagini. Riguardo alla prima, la carta, non mi lamenterei troppo. Il livello medio delle altre riviste specializzate (ovviamente nella stessa fascia di prezzo) è quantomeno simile al nostro. Se sei disposto ad un'impennata del prezzo di copertina (e*

con te migliaia di videogiocatori) valuteremo l'idea della carta patinata con fregi dorati. E impiegato Futura pronto dietro di te per girarti le pagine. Le altre due questioni, in tutta sincerità, mi sembrano invece più rilevanti. Ma non credere: la tensione dell'uomo verso il miglioramento è costante. E così è anche in ***SC****. Esempio: da poche settimane abbiamo provveduto a potenziare i mezzi per il grab delle foto. Insomma, la qualità degli incarti per uova, se tutto procederà per il meglio, è destinata a migliorare. Ode alla tecnologia e incrociamo le dita.*
Ti saluto con affetto sulle note di "(Se potessi avere) mille lire al mese" di Gilberto Mazzi.*
P.S. Aspiranti recensori rivolgersi a: superconsole@futura-ge.com

Ciao a tutti. Su **Super Console** 89 ci sono tre lettere che mi hanno fatto pensare alcune cose.

1) Console unica

Le tue argomentazioni, Marcello, sono condivisibili ed addirittura auspicabili, ma è pura utopia. Stupire con gli effetti speciali è molto più semplice e, probabilmente, redditizio che basare i propri prodotti sulla sostanza. Le console nuove aumentano il numero di effetti speciali disponibili, sono macchine ideate propriamente per stupire e svolgono quindi il loro compito. Pur pochi, escono comunque giochi che necessitano dell'hardware esistente e più performante per poter essere realizzati: **ICO** sarebbe stato proprio lo stesso su PSone? Avrebbe avuto la stessa atmosfera? È comunque vero che l'evoluzione tecnologica non implica l'evoluzione ludica, ma è comunque vero, o almeno lo è per me, che non è obbligatorio spingere l'hardware alla frutta per poter poi proporre idee originali se non geniali. Queste, meno ancora delle altre, non necessitano di prepotenza tecnologica!

2) Costi odierni

Secondo me cosa valga l'acquisto lo dice solo il tempo. Non puoi determinare al lancio di una console se questa avrà successo o no e forse neanche dopo 6 mesi. Si possono solo fare congetture. I joypad vibranti, innegabile costo in più, hanno avuto successo ed ora vibrano tutti. Ma è un costo modesto e ci si è "assuefatti". Più importanti sono gli investimenti fatti, da Sony o da chi altri, e proposti, a noi, maggiore deve essere la soddisfazione alle nostre aspettative. Per cui se si ha paura di sbagliare un acquisto o lo si ritiene troppo oneroso, basta aspettare a farlo o non farlo proprio. Ne sarà riconoscente il nostro conto in banca!

** in più sul prezzo di copertina*

3) 2D e 3D

Sono d'accordo sulle idee espresse da Foxtrone. Vorrei però evidenziare un carattere involutivo della questione. Se escludiamo i giochi sportivi, i picchiaduro e alcune simulazioni (es. **F355**), estremamente longevi soprattutto per le modalità multiplayer, al giorno d'oggi la rigiocabilità dei classici del 2D è completamente sparita. I platform 3D offrono un'esperienza limitata alla singola partita, magari di 25-30 ore, ma sempre singola. Quante partite abbiamo fatto a **Super Mario**, **Bubble Bobble**, **Wonder Boy**, **Ghosts'n Goblins**, **Ghouls'n Ghosts** ecc. ecc.? Non vorrei sembrare nostalgico, ma rimpiango quel tipo di esperienza, scomparso nel mare di giochi saturi di FMV, intermezzi e cose simili. Di effetti speciali, insomma.

Samuele "Atchoo" Dodi

Salve a tutti. [...] Vi scrivo in seguito alla missiva di Foxtrone (**SC** 89), missiva peraltro privilegiata di una risposta dell'ormai quasivenerabile Marcello. Permettetemi di dissentire con il concetto principale espresso in tale contesto, ovvero che l'introduzione del poligono non abbia portato particolari innovazioni in ambito videoludico. A mio avviso tale riflessione è stata riflessa (o pensata che dir si voglia) senza affrontare un'attenta, doverosa analisi dell'arte (non solo videoludica, per una volta).Se esaminiamo l'evoluzione di pittura e scultura dalle origini dell'umanità, possiamo notare un continuo progresso in ambito prettamente grafico; progresso che ha dato i più importanti e succosi frutti nel Rinascimento, con l'invenzione della tecnica prospettica. La percezione dello spazio ha consentito la realizzazione di capolavori senza tempo, che oltre a un indubbio valore artistico sono riusciti a creare l'illusione della realtà come mai prima di allora. In ambito videoludico tale innovazione è arrivata con l'uso del poligono; la grafica 3D ha reso tangibile ciò che prima era solo idea, scintilla nella mente dei programmatori più audaci (o più pazzi). Al di là dei gusti estetici, l'introduzione della profondità ha contribuito a rendere più forte il concetto di videogioco come vera e propria esperienza, non più prerogativa dei più piccoli e questo senza precludere il fattore divertimento (che rimane la cosa principale). Non intendo minimamente sminuire l'importanza del 2D né augurarmi la sua morte. Prevedo invece la scomparsa definitiva dello sprite in molti generi per i quali l'ha fatta sempre da padrone. Del resto titoli considerati paradigmatici anni or sono (**Super Mario**, **Street Fighter**, ecc.) hanno dimostrato di saper offrire la medesima qualità e divertimento in versione poligonale, con la differenza che la quantità di azioni attuabili dal giocatore è aumentata notevolmente, rendendo l'esperienza complessiva più appagante e longeva. Non si assisterà a una morte del 2D, bensì a un calo del suo utilizzo, limitato ai generi che più sono conformi ad esso (puzzle game, er...). Tutto il resto verrà plasmato dal nulla in una grafica sempre più realistica e dettagliata, per la gioia dei nostri occhi e dei 'loro' portafogli.
A risentirci.

Argoth
argoth@libero.it

Non sono soddisfatto. Per nulla. Sarà voglia di qualcosa di buono, sarà che sono meteoropatico, ma la tesi di Foxtrone ("Il 3D, di per sé, non aggiunge nulla o poco dal punto di vista della meccanica di gioco") mi ha lasciato totalmente interdetto. Il 3D non ha influito sulle meccaniche di gioco? Non è cambiato nulla? A me pare sia avvenuto l'esatto contrario. Sostieni, Argoth, che "del resto titoli considerati paradigmatici anni or sono hanno dimostrato di saper offrire la medesima qualità e divertimento in versione poligonale". Ed io concordo. Ma con un appunto: il 3D sta offrendo qualità e divertimento seguendo strade spesso molto diverse dal 2D. Quindi prosegui: "con la differenza che la quantità di azioni attuabili dal giocatore è aumentata notevolmente, rendendo l'esperienza complessiva più appagante e longeva". Io mi chiedo: più appagante? Io mi chiedo: più longeva? Io mi chiedo molte cose (talvolta troppe), e tra queste c'è: ***Mario 64*** *è più appagante di* ***Super Mario World****? E anche:* ***Zelda 64*** *è più longevo di* ***Zelda 3****? Il disagio mi pervade. Dormo male la notte. Ho mal di testa. A questo punto non posso far altro che cercare la purificazione proponendo un'analisi delle differenze tra meccaniche 2D e meccaniche 3D. Mi permetti? Ok, perdonami un momento...*
Ecco, ho fatto. Un occhio a ***TFP*** *e potrai trovare il mio punto di vista.*

Oni versus demoni.
Ovverosia, il Diavolo contro i demoni (le maiuscole non sono messe a caso, ma rispettano una reale discrepanza di valori: il diavolo è un Signor diavolo, c'è scritto anche sul citofono della caverna e sulla dichiarazione delle tasse). Questa pseudo lotta intestina tra cornuti accaldati serve solamente ad introdurre un tema di apparente valore nullo, glabro nella sua importanza quanto il petto di un palestrato, ma di fondamentale rilevanza agli occhi di chi scrive. Meglio i fondali prerenderizzati di **Onimusha** o quelli poligonalgotici di **Devil May Cry**? Meglio un'esibizione di potenza PlayStocenica o una gradevolezza alla vista e al tatto come neanche il bilama della Gillette? Beh, datemi del folle e io mi ergerò a sfollagente. Datemi del pazzo ed io ne avrò sollazzo. Datemi dei soldi, e vi ringrazierò con cartolina di auguri natalizi a casa, ma io preferisco il prerenderizzato. Sarà che PlayStocene2 ha dimenticato l'antialiasing, ma vedere quei meravigliosi palazzi e colonnati rovinati nella loro perfezione da quelle antiestetiche scalette che ne deformano il profilo, rendendolo nasutamente pinocchio (collodianamente da intendersi come un aggettivo), e quindi falso ed innaturale come un seno in silicone, bugiardo come una donna che adora PES, insomma, per concludere, la cosa mi scazza alquanto. Rovina il mio senso estetico. Odio le scalette. Amo gli ascensori, se non si è capito. In mancanza dei quali, va bene anche un montacarichi. Cristo, sono un pantofolaio. Datemi il prerenderizzato!!! **Onimusha**. Mio dio che spettacolo. Ma lo avete visto il legno ? No dico, IL LEGNO !! Mica amianto. Mica peltro. Mica... er... mica. C'è del calore, nel prerenderizzato. Non per niente il legno è combustibile. Anzi, da combustibile (da come dare, non da come diadainconsupetrafra). Il prerenderizzato affascina. Laddove sul poligono scalettato fai fatica a notare le scalettature naturali, ovverosia le rigature architettoniche di colonne (il che è clamoro-

> "A che **età** si comincia **a vergognarsi** di **videogiocare**?"
> Il Saggio

so: le scalettature alias nascondono le scalettature natural), nel prerenderizzato tutto brilla di luce propria, fa niente se è opera dei soliti fottuti piromani (il legno arde, come la passione, come la rivoluzione francese che c'è in tutti noi, n'est pas?). Insomma, le ambientazioni devilmaicraiche sono grandiose, enormi, impo(n)enti, ma sono impo(t)enti nella descrizione del micromondo delle venuzze cellulosolegniche. Il prerenderizzato si infila, lente di esaltazione del minuto, ed esalta particolari. Il poligono relega ad ambientazioni macrodescrittive. Il poligono ha bisogno di spazi, per esprimersi. Ha bisogno di aria, di ispirazione. Deve prendere fiato ed espettorare, ma talvolta il catarro ha la meglio sulla poligonalmaestria, ed il risultato finale non è una cattedrale, ma una stronzata di pachidermiche proporzioni con una simil-croce cristiana sul suo apice, quasi a decretarne la morte per asfissia da puzzo di necrosi. Il prerenderizzato invece esalta il minuto, e lo prolunga fino a trasformarlo in ora. In giorno. In Hideaki Anno. In eoni. Con tutti i coglioni che ne seguono per pura assonanza o anche solo per simpatia. Perché in fondo ogni scarrafone è bello a mamma sua.

Gradirei commenti nel Playground, spruzzati da brandy, se possibile. Che mal che vada ci si fa un flambé, e ne approfittiamo per bruciare ancora un po' di legna. Perché c'è un piromane in tutti noi. E chi non salta pompiere è.

Emanuele - Lord of the Midlands

Commenti asettici: siamo in attesa del salto tecnologico. Un giorno la qualità grafica degli ambienti poligonali renderà inutile l'espediente del prerenderizzato. Tutto molto semplice. Nel frattempo siamo costretti a scegliere basandoci su criteri estetici e, parallelamente, valutando le differenti offerte dal punto di vista ludico. La libertà esplorativa del poligonale (grafiqualitativamente inferiore) o la regia giudiziosamente ammanettata del prerenderizzato (grafiqualitativamente superiore)? Inizierei quest'analisi partendo dalla tua risposta… ma a questo non hai risposto… Ho capito, Emanuele… Al mese prossimo…

BREVI DA PLAYGROUND

Ciao Marcello. Volevo solo fare questa facile (?) domanda: cosa è una console? Poco più di un elettrodomestico? La nostra coperta di linusiana memoria? Un amico (la nostra console)? Un nemico (la/le console che non abbiamo)? Insomma: la console ha una vita sua a prescindere dai giochi e possiede un suo fascino autonomo o è solo un insieme di microchip racchiusi in uno chassis di plastica?

Samuele "Atchoo" Dodi

Un quesito per Ivan Fulco: A che età si comincia a vergognarsi di videogiocare?

Il Saggio

"Loser è chi il loser fa", avrebbe detto Ivan Gump. Vergognarsi è il modo migliore per far credere a chi ci circonda che ci sia effettivamente un motivo per vergognarsi.

Altro argomento: perché si vuol far passare come eccezionale lo streaming dei dati da DVD di **J&D**? Se non mi sbaglio lo faceva già **Saint Dragon** su Amiga dal suo rumorosissimo floppy nel 1990.

Max Benini

(jax@sega-europe.com)

Molto ficcante il paragone tra Jak and Daxter e Saint Dragon. Grazie del contributo.

Purtroppo il giocatore ha bisogno di essere affascinato ogni volta, ad ogni uscita di una nuova console, quasi ne senta il bisogno. Il bisogno di re-innamorarsi ogni volta del videogioco, ogni volta come la prima volta, ha bisogno di sentire quell'attrazione fatale chiamata "sense of the wonder" che gli fa abbandonare il suo status di uomo comune e lo accomuna a quello di mille altri come lui, desiderosi di fuggire da una realtà che, come dice mio fratello, "alle sei di mattina è troppo piena di fogging".

Buon Videogame a tutti.

Giuseppe "keigo" Corvino

redattore di www.gamevolution.it

So che la rivista è Sony-oriented, ma su un mensile di dialettica videoludica si può parlare della concorrenza, vero?

Efrem Orizzonte

Naturalmente sì.

*Solo un appunto: la concorrenza di **SC** sono le altre riviste, non le altre console.*

Ammetto di essere molto di parte e detestare le console 'avversarie' ma preferirei che queste idee non si manifestassero così esplicitamente su Playground: mi riferisco in particolare a Nemesis ed alla sua ultima missiva: non mi sembra molto corretto giudicare così i primi titoli Xbox e soprattutto comparare giochi come **GT3** e **Project Gotham** che appartengono a due categorie completamente differenti.

Marco Spadoni

Personalmente auspico il contrario, ovvero che le idee si possano manifestare esplicitamente e che si comprenda invece l'inutilità di "essere molto di parte" e di "detestare le console avversarie". Il parallelo operato da quell'invasato di Nemesis (un caloroso tackle scivolato) era comunque strettamente limitato all'aspetto tecnico. Per il resto null'altro su cui pronunciarmi: la risposta spetta a lui…

Cara, e grande oserei dire, redazione di **Super Console**, volevo anch'io dire la mia su **Final Fantasy XI**. Premetto che ho sempre amato il gioco in questione, anche se l'ottavo capitolo non mi ha colpito particolarmente, ma devo dire che la scelta di Square di rendere il gioco fruibile solo via Internet (o quasi) non mi rende felice. E' vero come dici tu Marcello, in risposta ai dubbi di Marco Ermelli sul numero 89, che la possibilità di giocare online rende il gioco praticamente infinito, ma chi lo vuole veramente? Sinceramente dopo 50 ore di gioco inizio un po' a stufarmi. Anche se ci sono nuove avventure, nuovi nemici, nuove terre, a me personalmente non basta. Il gioco rimane sempre lo stesso. E penso anche che a livello di longevità, un gioco non debba mai superare le 20 ore, altrimenti rischia di stufarci.

Danesin Manuel

Alcuni mesi fa Nintendo propugnava una nuova generazione di videogiochi caratterizzati da una maggiore brevità. Nel frattempo sui forum online si lamenta continuamente la scarsa longevità dei VG moderni. Ora tu mi parli di un massimo di 20 ore di gioco. Tra poco Square scatenerà in Giappone il più vasto MMORPG su console di sempre, promettendo esperienze di gioco pluriennali. Ma chi ha ragione? Molto semplice: nessuno. Il VG è come il condom: ognuno deve trovare quello della propria lunghezza…

Eppure il dubbio bastardo rimane, decido allora di farmi quattro passi su Internet col mio cesso di modem a 56K e capisco tutto: no, non ho visitato il sito PlayOnline e scoperto chissà quale segreto, non sono proprio riuscito a collegarmici, sono caduto sull'apice della barra blu del caricamento di Explorer, sono caduto e mi sono fatto male, ma rialzandomi ho capito perché in Italia non ci sarà una vera comunità online: dove vogliamo andare con queste cesso di linee telefoniche e questi sciacalli di Provider? Welcome to the Third World baby!

Paolo Ceccotti, odio le donne e bevo birra, sono un metallaro (cegowar@hotmail.com)

"È tempo di morire". O almeno, senza arrivare a tali estremi, è tempo di chiudere il nostro primo Playground. Nessun buon proposito per la nuova gestione della posta. I buoni propositi causano narcolessia. Attendo solo un avvenimento inevitabile: la comparsa nelle email indirizzate a Playground, nei forum, nei newsgroup, dei primi messaggi del tipo "sì, ma Playground ultimamente è scaduto" o "sì, ma la gestione precedente era migliore". Perché quelle sono consacrazioni. Altro che lodi. E certe soddisfazioni nella vita bisogna togliersele…

Ivan Fulco

Cut&Paste

"Iniziamo a far capire che la musica è cultura, che un disco vale di più che un gioco della playstation…"
Omar Pedrini, leader dei Timoria

"Murdoch e Bill Gates si sono alleati per avere la nuova «ultimate-Tv» (tv, pay tv, Playstation e Internet in un unico box)"
Dal Corriere della Sera dell'1 marzo

"Il gioco offrirà naturalmente il collegamento built-in a PlayOnline, che sarà gratuito per quanto riguarda gli abbonamenti costando però 1280 Yen al mese"
Da NextGame, in riferimento a **FFXI**

"Il gioco viaggia a 60fps quasi costanti…"
Paolo Cardillo, nella recensione di **WipEout Fusion** PAL (50Hz) (**SC**89)

"Io divido il mondo in gente che capisce e gente che non capisce. Chi toglie Resident Evil 2 dagli scaffali perché istiga i bimbi alla strage non ha capito, non capisce e non capirà mai un poderoso cazzo"
Dal newsgroup it.comp.console

"Mangialo, brucialo, uccidilo è il messaggio, piuttosto che l'accordo o la cooperazione. La maggior parte dei videogiochi tendono ad alimentare le fantasie maschili di controllo, potere e distruzione"
Philip Zimbardo, psicologo sociale, primi anni '80

"La mia adorabile mamma ha lasciato le faccende di casa per sedersi accanto a me e vedermi giocare a Ico. Se un gioco può far questo..."
Dal forum di We Grinta (segnalata da Marco Colombo)

"Mio papà quando mi vede davanti a un vg, mi tasta un po' le spalle e poi dice: "Sì, direi che è quasi pronto, ancora un momentino ed è cotto. Il rincoglionimento è ad uno stadio avanzato""
Dal forum di NextGame

"Il titolo più popolare per Playstation 2 non può invitare i più giovani a unirsi carnalmente ad una prostituta, contro la sua volontà, solo per depredarla di qualche spicciolo. Quale è il passo che separa dalla realtà? Secondo l'Australia, paese da anni al centro di iniziative censorie in materia di nuove tecnologie, il discrimen tra finzione e realtà è molto labile, nonostante le proteste reiterate dell'editore che richiede una nuova valutazione del caso e si mostra fiducioso in tal senso. E allora, per una volta, ben venga la censura."
Da LaNazione.it, riguardo a **GTA3** (PS2)

"Considerare i videogiochi come trastulli per bambini non fa giustizia a un mercato che negli ultimi anni è maturato moltissimo e che si rivolge ormai ad utenti compresi in una fascia di età che si va allargando di anno in anno"
Un portavoce di Take 2, in riferimento alla censura australiana di **GTA3**

"È il futuro dei videogiochi. In anticipo sui tempi. Allora indossa il Power Glove e domina il potere del futuro. E qualsiasi altra cosa diventerà un gioco per bambini"
Pubblicità stampa del Power Glove (controller a forma di guanto) sulla rivista Nintendo Power, 1989

"Non scredito nessuno, ma è uno stato di fatto che non ci sono più le riviste di una volta..."
Dal newsgroup it.comp.console

"E' inutile, finché non arriverà la controparte cartacea di Everyeye il mondo delle riviste su carta resterà al livello attuale"
Darth Mike, redattore di Play2eye.it

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

Errata Soundtrack

Nella prima parte dello speciale **Rumori di Fondo** (**SC**89), nella biografia riguardante Nobuo Uematsu, si accennava erroneamente ad una "versione orchestrale di **FF7**". In *Final Fantasy VII Reunion Tracks* (1CD) sono invece presenti solo 3 tracce orchestrali, per la precisione le ultime 3 (hidden track esclusa). Un grazie a Matteo Peverelli, che ha sollecitato la puntualizzazione.

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Q Alla luce del fatto che i driver di PlayStation2 possono essere aggiornati via software, ritenete possibile che Sony decida in futuro di rilasciarne uno che aggiunga un del selettore tipo di frequenza di aggiornamento video (50/60Hz) alle varie voci del S.O.? Se possibile, si potrebbe inoltrare tale richiesta a Sony stessa?

A *L'idea è assolutamente fattibile, tant'è vero che i pirati implementano selettori PAL/NTSC nei "loro" prodotti dall'epoca dei 32bit. Dal momento che Sony Italia legge queste pagine (saluti affettuosi) considera la richiesta inoltrata. Certo quest'ultima dovrà viaggiare fino in Giappone per sperare di venire sottoposta all'attenzione di chi di dovere, ma, come si dice, il dado è tratto. Speriamo che ne venga fuori un buon brodo.*

Q Salve a tutti. *[Complimenti vari et assortiti]*
Avrei due domande:
1. Mi dite in base a quali fattori vengono dati i "bollini delle età"? Non vi pare eccessivo il +18 per **MGS2**?
2. Ma Halifax cosa s'è messa in testa? Dopo i 70€ per **PES** adesso me ne sono toccati 75 (SETTANTACINQUE!!!) per **MGS2**. Ripetiamolo pure: E' UNA VERGOGNA! Come li giustificano? Non ha neanche il doppiaggio in italiano!

A *I bollini vengono assegnati tenendo conto del tipo e della quantità di violenza e/o di riferimenti sessuali presenti in un videogioco. In **MGS2** il fiotto di sangue che fuoriesce dal foro di proiettile prodotto sulla fronte di una guardia, il plasma che inzacchera le pareti di un corridoio teatro di un'accesa sparatoria, Vamp che si rivela transessuale ed Otacon che ammette di essersi accoppiato con la matrigna, sono cose che scatenano l'allarme-censura Beghelli installato nelle sedi dell'ELSPA, dell'ISDA o di chi per loro, ergo i bambini a nanna. Se ci pare eccessivo? Forse sì, ma poco importa. Del resto non crediamo che molti under 18 siano in grado di spendere 70 euro per un gioco. Il che ci porta alla seconda domanda…*
*Che **MGS2** non sia doppiato è un bene per le orecchie, il cuore e la mente, ma è indubbio che le spese di localizzazione siano state ininfluenti sul prezzo di listino. Il DVD extra appare un palliativo, un modo per improfumare un prezzo che puzza, e che non danneggia solo i videogiocatori, ma anche i negozianti. Al lancio del titolo Konami in Italia l'8 marzo scorso, una famosa catena di ipermercati ha minacciato di venderne migliaia di copie sottocosto, a soli 56 euro (106.000 lire). La minaccia è stata sventata dalle proteste degli stessi negozianti impossibilitati ad adottare piani di vendita sufficientemente aggressivi da contrastare quelli dell'ipermercato per evitare l'esodo in massa della loro clientela. Alla fine della fiera, nella prima settimana di vendita di **MGS2**, non ne era disponibile neanche una copia in nessuna delle sedi dell'ipermercato in questione. Tutto esaurito? Macché, rinviato di una settimana perché "non c'è ancora arrivato". Al di là di questo involontariamente ironico aneddoto, come spiegare il prezzo di **MGS2** (alcuni lo danno anche a 77€)? Facile, il motivo è banalissimo, ma non lo spieghiamo per rispetto all'intelligenza di chi ci arriva da solo. Ma del resto, anche se lo facessimo, cambierebbe qualcosa? Quanti di voi farebbero appello al potere supremo della banconota frusciante? Dopo due anni di attesa quanti di voi non sborserebbero 10/15 euro in più per porvi fine?*

Q Un saluto a tutta la redazione.
Ho un problema: noi (io e mio fratello) abbiamo due PlayStation2. Mio fratello l'ha comprata prima di me insieme ad una Action Replay (quella della Datel di cui avete parlato nel n° 88 di **Super Console**).
Il problema è che sulla sua PlayStation2 (SCPH-30004 se vi può aiutare) l(Action Replay funziona benissimo, mentre sulla mia (SCPH-30004 R) funziona solo il disco che contiene i trucchi per PSone. L'altro disco con i trucchi per PlayStation2 non viene letto. Sapete perché? C'è di mezzo Sony? E soprattutto c'è un modo per risolvere il problema?

A *No, non è possibile. Le versioni attuali dell'Action Replay 2 non sono compatibili con il modello SCPH-30004 R. In particolare non sono compatibili con la nuova edizione della scheda su cui alloggia la circuiteria di PlayStation2: la V5, appunto montata sulle ultime console. Il problema verrà probabilmente risolto da una successiva release del prodotto Datel, ma è indubbio che Sony non veda di buon occhio una periferica indispensabile per il funzionamento di certe modifiche.*

Q Ho un problema con **Gran Turismo 3**: ho vinto tutte le gare arcade così come quelle della modalità GT (che faticaccia!), ma nell'apposita schermata mi compare che il gioco è completo al 98%. Ed il restante 2%? Come posso fare per completare il gioco al 100%?

A *Sei arrivato primo in tutte le gare della modalità Time Trial? Conseguendo l'oro in tutte le prove per le patenti viene regalata una vettura, quindi presumo che anche questo influisca sulla percentuale. In ogni caso, non c'è nessun bug che impedisca di fare il pieno. Ah, complimenti per la perseveranza.*

Q Mitica redazione di **Super Console**, prima di tutto vi faccio i complimenti per la rivista che compro dal primo numero ed è, a mio parere, la migliore tra tutte. Vi espongo subito il mio problema.
Sono in procinto di acquistare una PlayStation 2 americana e un televisore multistandard da 29" a cui collegarla. Poiché gli ultimi modelli americani di PS2 non supportano l'RGB anche durante la riproduzione di giochi oltre che di DVD-Video, e non volendo usare il cavo video composito incluso nella confezione, sarei propenso ad utilizzare il cavo S-Video. Il televisore a cui sono interessato è il Sony KV-29LS 35E. Quelli del servizio consumatori della Sony Italia mi hanno detto che questo modello non è multistandard, ma riceve il segnale NTSC solo tramite presa SCART e che quindi non posso collegarci una PS2 americana tramite cavo S-Video. Vari negozianti, invece, mi hanno detto che si può tranquillamente collegarvi qualsiasi apparecchio o console americana (forse quelli della Sony Italia non vogliono che si acquistino console americane o giapponesi, ma solo europee?). Ho pensato allora di rivolgermi a voi sapendo che siete grandi esperti in questo tipo di problemi. Altre due domande per chiudere:
1. La modifica per abilitare il segnale RGB per la riproduzione dei DVD-Video da voi descritta su **SC**82 funziona anche per i giochi?
2. Esistono adattatori che trasmutano il segnale S-Video in RGB? Se sì, com'è la qualità dell'immagine?

A *Non dica così che arrossiamo. Anche perché "grandi esperti in questo tipo di problemi" non lo siamo affatto. Ad ogni modo, quel KV-29LS 35E dovrebbe essere perfettamente multistandard. Lo è il mio Grundig 15 pollici del 1988, figuriamoci uno degli ultimi FD Trinitron Sony. Io darei retta al tuo rivenditore. Non che sia una garanzia, per carità. Venendo alle tue domande finali:*
1. No. Del resto la prova è stata condotta su una console PAL (quindi provvista di supporto RGB per i giochi) e non abbiamo idea di dove mettere le mani sull'ultima versione americana del sistema. Per dirla tutta, riteniamo più probabile che il segnale RGB manchi totalmente, che non sia quindi "inibito" bensì inesistente come nelle versioni NTSC della console Nintendo. Una vittima del taglio dei costi di produzione, presumiamo.
2. Esistono e sono prodotti dalle maggiori società di elettronica, come Philips e Sony stessa. Per quanto riguarda la qualità dell'immagine dubito che possa migliorare di molto visto che il processo di conversione comunque la inficia.

Q Ciao ragazzi di **Super Console**,
sono Andrea Lovati ed ho 20 anni. Tre anni fa ho subito un grave incidente che mi ha privato dell'uso del braccio destro. A parte tutte le altre importanti conseguenze, ciò mi ha anche impedito di giocare ai miei amati videogame. Dopo circa un anno sono venuto a conoscenza del "famoso" guanto Sony che però, oltre ad essere introvabile, si può usare unicamente con la mano destra e non è compatibile con tutti i giochi. Allora ho trovato un controller dell'Asciiware chiamato ASCII Grip; questo faceva davvero al caso mio, anche se era molto fragile (ne ho cambiati 4/5. Nota: non mi sono mai caduti). Il problema è sorto quando ho acquistato la nuova console Sony, infatti quasi tutti i giochi necessitano dei tasti L3 e R3, assenti nel pad ASCII. Cosa posso fare? Esistono in circolazione pad che io possa usare oppure mi devo accontentare di vedere mio fratello usare la PS2?

A *Al momento, nel gruppo delle periferiche "one-handed" per PS2, il catalogo ASCII annovera solo una sorta di trackball USB (attualmente disponibile solo in Giappone). Non è improbabile che la casa nipponica rilasci un nuovo ASCII Grip in futuro, ma nell'attesa cosa fare? Ti propongo una possibile soluzione: hai mai pensato di usare il telecomando DVD ufficiale Sony? Funziona anche come un normale controller wireless, e presenta tutti i tasti che servono, L3 ed R3 compresi. Magari non sarà comodo ed ergonomico come l'ASCII Grip, ma è facilmente reperibile e non costa neanche tanto.*

gestione: IvanFulco ed ErikPede
feedback & segnalazioni: RnBcafe@katamail.com

[book] Revolutionaries at Sony

Ken Kutaragi è "il padre di PlayStation e l'eroe di questo libro", scrive Reiji Asakura in fase di presentazione dei suoi personaggi. Proprio perché **Revolutionaries at Sony** è come un romanzo. Una versione su carta dei filmverità ispirati a storie vere e drammatizzati il necessario. Asakura racconta il fenomeno PlayStation per fasi distinte. Dal primo progetto di un lettore CD-ROM per Super Famicom, a brandelli biografici sull'ispiratore Kutaragi ("misi un Sony MSX ed un Famicom dietro mio figlio e lo osservai, aspettando di vedere quale avrebbe scelto. Scelse il Famicom. Sembrava divertirsi con quello molto più che con l'MSX. Rimasi fortemente impressionato dal Famicom"), passando per le lunghe trattative con le terze parti ("lo stesso giorno il team si recò dalla Compagnia B, un altro produttore leader di RPG, la cui reazione fu la stessa: "la considereremo [PlayStation, ndr] se le vendite supereranno i tre milioni di unità") e la ripercussione sull'establishment ludomediatico. In **Revolutionaries at Sony** ci sono le meccaniche alle fondamenta di un'impresa commerciale di successo. Ma non un'impresa qualunque, un'impresa giapponese. Decine di pedine che si muovono esattamente come *non* ci aspetteremmo da un Giappone legato alle tradizioni. Una Sony ancorata alla tradizione e restia alla rivoluzione digitale ("Kutaragi non ha dimenticato le parole di un collega più anziano [...]: "ho sentito che vuoi sviluppare una tecnologia digitale, ma non devi mai dire queste cose dentro Sony. Saresti trasferito immediatamente"). Kutaragi dipinto come l'eroe proiettato nel futuro. Decisioni in grado di muovere capitali immensi prese sull'onda dello sfogo emotivo. "Do it!", gridò Norio Ohga, presidente di Sony Corporation, durante la riunione decisiva del team PlayStation. Nintendo, ignorando gli accordi siglati con Sony, aveva confermato poco tempo prima di essere in trattativa con Philips per la realizzazione del lettore CD per Super Famicom. E Sony era ad una svolta: continuare a collaborare con Nintendo (assumendo un ruolo marginale), abbandonare l'intera impresa, o proseguire da sola nel progetto PS/X. "Un'ultima cosa - disse Ohga alla fine dell'incontro - non molleremo mai questo affare. Andiamo avanti!"...

Revolutionaries at Sony è la sensazione di trovarsi finalmente dietro le quinte di un pezzo di storia del videogioco. Tutto quello che la stampa specializzata aveva supposto e tutto ciò che i giocatori avevano creduto trova conferma o smentita in queste pagine. Dal libro di Asakura scaturiscono 4 elementi forti. Primo: PlayStation è figlia di Nintendo. Proprio perché nata analizzando i limiti nelle politiche distributive e sviluppative della casa di Kyoto. Secondo: le difficoltà incontrate da Sony e qualsiasi atteggiamento discutibile trovano solo un diplomatico accenno nei capitoli del libro. Insomma, Asakura avrà passato il vaglio di Kutaragi & friends, sia chiaro. Terzo: il progetto PS/X è stato davvero qualcosa di rivoluzionario nell'industria del videogioco, non solo per le innovazioni tecnologiche, ma anche per le scelte commerciali. Quarto: la lettura di queste pagine è semplice e scorrevole. Un prosa piana ma sottilmente epica. Ma **Revolutionaries at Sony** va affrontato nella giusta prospettiva. Proprio perché il libro di Asakura parla di industria del videogioco, non di videogioco. Le trattative con le software house incuriosiscono il lettore, le decine di retroscena rendono avvincenti molti passaggi, gli elementi riguardanti le scelte pubblicitarie e di design sono elementi irrinunciabili, ma una discreta parte dell'analisi verte su questioni molto poco prossime a quanto potrebbe interessare ad un "semplice" giocatore. La ridefinizione del sistema distributivo, le previsioni di mercato, l'organizzazione gerarchica del team PlayStation. I titoli di videogiochi citati, per intenderci, non superano la dozzina. Ma **Revolutionaries at Sony** rimane un libro da affrontare. Proprio perché il mondo dei VG, da parecchi anni, non è solo un pad, uno schermo ed una cartuccia...

Scheda informativa
Titolo: Revolutionaries at Sony - The making of the Sony PlayStation and the visionaries who conquered the world of videogames
Autore: Reiji Asakura
Editore: McGraw-Hill
Lingua: Inglese
Anno: 2000
Pagine: 242
Prezzo: 19,95$

[cd] Final Fantasy IX Original Soundtrack

Da tempo indicato dalla maggior parte della stampa specializzata e da una nutrita schiera di utenti come uno dei principali meriti dell'eccelso **Final Fantasy IX**, il ritorno alle origini della serie operato da SquareSoft con la nona edizione della sua saga non poteva non riflettersi ampiamente anche nella colonna sonora del gioco, come testimonia il qui presente soundtrack. Che Nobuo Uematsu, d'altra parte, abbia raggiunto l'apice della sua vasta produzione musicale con l'accompagnamento di **Final Fantasy VI** è ben noto a tutti gli estimatori dei prodotti targati SquareSoft, e l'approdo alle atmosfere classiche di **FF IX** non ha fatto altro che dimostrare nuovamente l'indiscussa maestria del popolare compositore nipponico, perfettamente a suo agio con un'ambientazione fantasy che sotto certi punti di vista appare come la logica evoluzione del complesso mondo di **FF VI**. A differenza di quanto accadeva nel sesto capitolo dell'epopea di Sakaguchi e soci, però, in **FF IX** abbondano i momenti lievi e spensierati, e questo è uno dei primi aspetti distintivi del gioco ad emergere dall'ascolto della colonna sonora: le tracce gaie e permeate di serenità, se non addirittura "solari" (mi si passi il termine), sono infatti piuttosto numerose e regalano alcuni dei momenti migliori dell'intera opera, alla cui varietà contribuiscono tra l'altro in maniera decisiva. Così come in **FF VI** non mancavano spunti per diverse occasioni di svago e allegria, comunque, **FF IX** non è ovviamente privo di intensi frangenti drammatici, puntualmente sottolineati da brani cupi e vibranti, sempre intonati a meraviglia con il carattere delle situazioni che devono andare ora ad accentuare in maniera discreta, ora a mettere in risalto con vigore. Che si parli di tracce lievi e orecchiabili o di passaggi gravi e minacciosi, ad ogni modo, alle fondamenta della colonna sonora di **FF IX** rimane il già citato tema del ritorno alle origini, a quel glorioso passato della saga che Uematsu ha rievocato ricorrendo ad un uso intensivo di arrangiamenti orchestrali e di strumenti classici (la cui qualità, come spesso accade con i titoli prodotti da SquareSoft, non è esattamente esaltante, purtroppo). Non ancora pago, evidentemente, Uematsu ha pure ripreso un gran numero di temi già apparsi nei precedenti episodi della serie e ha reso loro omaggio nei modi più disparati, utilizzandoli come ispirazione per la stesura di nuovi brani, oppure rielaborandoli, o ancora riproponendoli con il prezioso apporto di maestose esecuzioni orchestrali (valga per tutti l'esempio dell'indimenticabile "preludio", che appare nella colonna sonora di **FF IX** in forma a dir poco smagliante). Uematsu, inoltre, ha recuperato la vecchia consuetudine di assegnare a ciascuno dei personaggi principali un motivo ben definito, da utilizzare poi in diverse variazioni sul tema per evidenziare le situazioni in cui si riflettono i tratti peculiari dell'indole di ognuno dei protagonisti. E non poteva mancare all'appello, visto e considerato che si parla di consuetudini, una godibile canzone in puro stile j-pop/sentimentale (*Melodies Of Life*), cantata in inglese e in giapponese dalla brava Emiko Shiratori e abilmente "rimaneggiata" in 2 brevissimi jingle, precedentemente sfruttati in Giappone per la campagna pubblicitaria congiunta condotta da SquareSoft e Coca-Cola. Due parole, in chiusura, per l'edizione "limitata" (in realtà distribuita in grandi quantità, e tuttora disponibile in Giappone) trattata in questa sede, identica a quella regolare dal punto di vista dei brani, ma arricchita da una confezione in plastica bianca decorata con dei piccoli rilievi, da un esile libretto a colori in cui trovano posto la lista delle tracce e poco altro, dallo spartito di *Melodies Of Life* e da una gradita serie di bellissime illustrazioni di Yoshitaka Amano (stampate a colori su piccoli fogli di carta moderatamente pregiata). Ma in fin dei conti, qualunque sia l'edizione disponibile dal proprio negoziante di fiducia (limitata o non), la colonna sonora di **FF IX** resta un acquisto essenziale per gli amanti della serie, e non solo per loro. Garantito.

Scheda informativa
Autore: Nobuo Uematsu
Editore: DigiCube (SSCX 10043~6) [Giappone]
Anno: 2000
Note: CD, 32 (72:05) + 26 (71:10) + 26 (71:30) + 26 (71:54) tracce

<>Oddities

Videogame eXtravaganZa

a cura di: diego**cortese** e ivan**fulco**
feedback e segnalazioni: oddities@katamail.com

Oddities N° 4: Il variegato mondo dei Famicloni

Clonazioni e taroccamenti

Li avete visti oggetto di appassionate televendite trasmesse da piccole TV locali. Li avete visti spuntare da uno scaffale di giocattoli di qualche ipermercato o da una bancarella in una fiera di paese. Vi hanno sicuramente incuriosito per via delle loro forme originali o sfacciatamente ispirate a marchi rinomati. Sono i famigerati Famicloni, ovvero imitazioni non autorizzate dello storico Famicom. Un fenomeno estremamente vasto che, nonostante sia minacciato dalle console più recenti e dalle continue azioni legali da parte di Nintendo, non dà segni di cedimento. Responsabili di buona parte della produzione di questi cloni sono ditte orientali di grandi dimensioni, residenti in Hong Kong e Taiwan in particolare, che sfruttano impianti e know how acquisiti realizzando componenti destinati alla produzione delle console ufficiali per ottenere facili guadagni con una minima spesa. Centinaia di modelli dai disegni più disparati hanno attecchito soprattutto nei paesi meno sviluppati quali Asia, Sud America, Africa ed Europa dell'Est. Esemplare è il caso delle nazioni dell'ex-blocco comunista dove la mancanza di una distribuzione ufficiale del NES da parte di Nintendo è stata completamente colmata da un suo clone dal nome decisamente kitsch. Apparso dopo il crollo dell'Unione Sovietica, il Dendy ha trovato nel mercato post-comunista un terreno estremamente fertile, ottenendo una base installata talmente elevata da venir considerato a tutt'oggi, in quei luoghi, sinonimo del termine "console". Le ragioni di una tale proliferazione del fenomeno sono da ricercare nella semplicità dell'hardware e nella ridotta dimensione dei giochi ad esso dedicati che hanno permesso di compensare la sua arretratezza proponendo pacchetti ludici sempre più completi. L'archetipo del Famiclone può essere definito come una console di dimensioni compatte e dagli standard di fabbricazione piuttosto bassi tecnologicamente ispirata al NES giapponese. Lo slot delle cartucce è generalmente quello nipponico a 60 pin, sebbene vi siano casi di macchine dotate di ingresso a 72 pin o addirittura di entrambi. Il corredo di giochi distribuito con la console (tutti pirata) può essere contenuto in cartucce dedicate oppure riuniti in unica card la cui etichetta vanta normalmente un numero di titoli ridicolmente elevato. Cifra assolutamente non aderente alla realtà, ottenuta inserendo versioni alternative di un numero ridotto di giochi, che si differenziano tra loro per l'alterazione di alcun paramenti (livelli di difficoltà in primis). Generalmente la quantità di titoli effettivamente diversi tra loro non supera la trentina ed è costituita principalmente da giochi sportivi o d'azione.

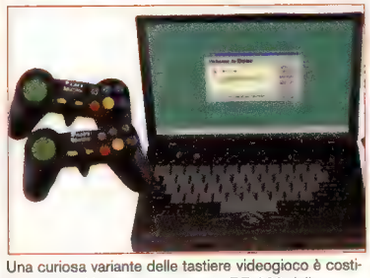
Negli ultimi anni l'evoluzione della tecnologia ha permesso di incorporare chip contenenti i giochi direttamente sulla scheda madre della console, rendendo sacrificabile l'ingresso per le cartucce. Le periferiche incluse comprendono solitamente due joypad dotati di autofire, collegati alla console con una presa a D stile Atari, e una pistola zapper. Per quest'ultima - non dovendo sottostare alle attuali regole commerciali che impongono forme innocue e giocattolose - spesso si impiegano design aggressivi e decisamente realistici. Il collegamento al televisore avviene sia tramite un'uscita videocomposita che un modulatore TV con risultati tutto sommato accettabili. Essendo di provenienza principalmente cinese, le versioni PAL sono molto più diffuse rispetto a quelli NTSC.

Più che per i loro contenuti, la vera fonte di attrattiva di questi cloni è data dal loro aspetto. L'hardware del Famicom è stato infatti incluso in chassis di ogni forma e dimensione. Abbiamo modelli che cercano di irretire l'acquirente confondendolo con forme accattivanti o ispirate a console più potenti (da SNES a X-Box). Periferiche quali pad, volanti e pistole collegabili direttamente al televisore che incorporano console e giochi. Tastiere e finti laptop che offrono programmi di videoscrittura ed educativi. Ed infine console portatili dotate di monitor a cristalli liquidi a colori. Un'eterogenea e singolare produzione che da alcuni anni a questa parte ha iniziato ad interessare anche i videogiocatori dei paesi occidentali, dando inizio ad un mercato collezionistico alimentato da scambi, aste on-line, visite ai mercatini e viaggi in oriente. Nella pagina seguente tratteremo alcuni tra i più significativi modelli di Famiclone recentemente commercializzati. Se volete approfondire la vostra conoscenza sull'argomento vi consigliamo una visita al sito http://famiclone.emucamp.com/ dove potete trovare descrizioni e foto di buona parte delle console prodotte.

Alcuni tra i più spudorati esempi di cloni ispirati a modelli esistenti di console. Per Nintendo riuscire a bloccare il continuo sfruttamento illegale dei suoi marchi da parte delle ditte orientali è un'impresa disperata. Basti pensare che una di queste imprese denunciata nel '91 si è poi scoperto appartenere per il 30% al governo di Taiwan.

Asder PC-95 Educational Computer

Quello che a prima vista può sembrare una semplice tastiera per PC è in realtà uno tra i più versatili Famicloni mai prodotti tanto da poter essere definito quasi una sorta di home computer. Si chiama Asder PC-95 (www.asianbuyers.net) ed appartiene al sottogenere abbastanza diffuso delle tastiere videogioco per bambini dedicate sia all'educazione che all'intrattenimento. Al suo interno sono contenuti ben sedici programmi di utilità che comprendono word processor, esercizi di matematica, musica e scrittura con la tastiera, calcolatrice, calendario e persino un semplice interprete di linguaggio BASIC. L'esigua memoria della console originale è stata ampliata con una cartuccia RAM da 256Kb a 60-pin che può essere sostituita da qualsiasi gioco compatibile con il Famicom. Grazie ad un adattatore incluso nella confezione è possibile utilizzare anche le cartucce a 72-pin americane ed europee. Caratteristica singolare è la presenza di una porta stampante Centronics che consente la connessione della console a stampanti ad impatto (sempre che ne troviate ancora qualcuna) per riprodurre su carta i documenti creati con il programma di videoscrittura. Nella confezione sono inoltre inclusi due joypad, una pistola zapper ed un manuale sul linguaggio BASIC.



Una curiosa variante delle tastiere videogioco è costituita dai finti laptop come questo **RB 929** della Rambo. Nel monitor, ovviamente fittizio, trova a volte posto uno schermo a cristalli liquidi su cui girano giochini scacciapensieri.

Gunboy

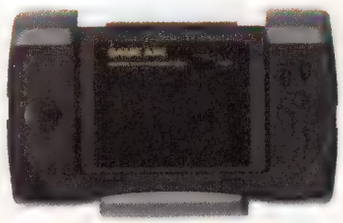
Tra i vari modelli di pad in cui è stato integrato l'hardware del Famicom, quello dell'N64 è senz'altro il più utilizzato. Scelta da ricondurre alle sue generose dimensioni che gli consentono di ospitare facilmente tutte le componenti necessarie a trasformarlo in una console. Ne è un tipico esempio Gunboy, all'interno del quale i designer cinesi di Rambo sono riusciti ad includere un ingresso per cartucce a 60-pin, una porta per un secondo joypad (incluso nella confezione) e la canna di una lightgun. Quest'ultima emerge dalla parte anteriore del pad che, una volta impugnato con la manopola centrale si trasforma in una sorta di pistola. Assieme alla console è fornita una cartuccia con ottomila versioni alternative di sei giochi: **Super Mario Bros**, **Duck Hunt**, **Wild Gunman**, **Hogan's Alley** e **Tetris**.

Un pad Famiclone tutto italiano. Distribuito in Italia nel 93 dalla Marpes di Torre del Greco MARGame poteva essere collegato ad un televisore senza fili grazie ad un'antenna collegata ad un modulatore TV. Usa soluzione da considerare comunque d'emergenza data la scarsa qualità del segnale trasmesso.

Game Axe

Nonostante nella line-up GameBoy siano presenti svariate conversioni di titoli realizzati per NES, spesso migliori dell'originale, qualcuno in Cina ha avuto l'idea di realizzare un Famicom portatile. Sviluppato da Redant alla fine degli anni '80, Game Axe è rimasto un'esclusiva del mercato asiatico fino ad un qualche anno fa quando con il diffondersi dello shopping on-line ha iniziato a circolare anche in Occidente. Fisicamente la console si sviluppa orizzontalmente come il Nomad o il Game Gear e risulta piuttosto pratica da maneggiare, sebbene il suo peso alla lunga si faccia sentire. Lo schermo è costituito da un monitor LCD a colori retroilluminato che fornisce immagini un po' sfocate ma tutto sommato di qualità decente. La presenza della retroilluminazione unita al fatto che l'hardware non è stato originariamente progettato per essere trasformato in un portatile influisce negativamente sul consumo delle sei batterie AA. Se ci si trova in casa è comunque possibile allacciarlo alla rete elettrica, operazione che ne migliora anche la qualità visiva. Le batterie infatti non sembrano offrirgli la potenza necessaria per alimentare correttamente console e monitor.

L'ingresso delle cartucce è quello giapponese a 60-pin ma può accettare quelle a 72 con un adattatore. A differenza della maggior parte dei cloni, la console supporta il Famicom Disk System oltre che il lettore di codici a barre Bandai. Game Axe include inoltre una porta joypad tipo Atari, un'uscita video per collegarsi al televisore, un'entrata per il jack delle cuffie e persino un ingresso video che consente di usare lo schermo di gioco come monitor per altre apparecchiature quali ad esempio una videocamera. Attualmente si può acquistare Game Axe in rete ad un prezzo che oscilla tra gli 80 e i 100 Euro. L'unica alternativa alla console Redant è un portatile chiamato Top Guy di simili prestazioni ma decisamente più difficile da recuperare e di conseguenza molto più costoso.



Per invogliare i potenziali acquirenti, sulla confezione di Game Axe è pubblicata una foto di **Tombi!** per PlayStation.

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

スタジオジブリ
STUDIO GHIBLI

di sergio**cangialosi**

La principessa Mononoke

(Mononoke Hime, JP 1997)

Ashitaka, un valoroso giovane guerriero della tribù degli Emishi, viene ferito nel tentativo di difendere il proprio villaggio dall'avanzata distruttrice di un'enorme cinghiale selvaggio, impazzito dopo essersi tramutato in una orrenda creatura ricoperta di vermi tentacolari. Dopo aver avuto la meglio sul cinghiale, Ashitaka comprende di non aver affatto concluso la sua battaglia nel momento in cui una ferita infertagli da uno di quei strani tentacoli incomincia ad espandersi lentamente su tutto il corpo. I giovane sarà costretto ad abbandonare il proprio villaggio per mettersi alla ricerca di una cura. Il viaggio lo porterà alla città del ferro, governata dalla signora Eboshi intenzionata a distruggere la foresta circostante per aumentare la produzione di metallo. La città è continuamente attaccata dal clan dei lupi che abita proprio quella foresta e che vanta fra i suoi adepti la giovane umana San, allevata sin da piccola dai lupi. Eboshi pregherà invano affinché Ashitaka - divenuto intanto enormemente più forte a causa dello strano ematoma cresciutagli sul braccio – la aiuti a sconfiggere il clan dei lupi e con loro il dio della foresta, divinità mitologica dagli enormi poteri che preserva la pace della natura.

I temi cari a Miyazaki sin dai tempi di *Conan* e *Nausicaa*, l'antimilitarismo e il rapporto uomo/natura, tornano prepotentemente in questo splendido lungometraggio d'animazione targato Studio Ghibli: così come nei due cartoon precedenti, sono le nuove generazioni ad avere un rapporto più empatico e quindi più pacifico con le manifestazioni della natura (Lana=Nausicaa=Mononoke) contro la mentalità degli adulti, più attenti ad accumulare ricchezze sfruttando avidamente le risorse della natura (trattato di Kyoto?). Le immagini di Miyazaki sono poesia allo stato puro, ricche di pathos e di spettacolarità, che poco hanno in comune con le tipiche produzioni nipponiche (già da anni il regista ha preso la decisione di produrre film solo per il cinema e non per la televisione, meno attenta, a suo dire, alla qualità del prodotto) ed occidentali (Disney e Dreamworks sono lontani anni luce dal punto di vista dei contenuti).

Le caratteristiche tecniche mantengono, fortunatamente, le stesse qualità dell'edizione per Regione 1. La scelta di introdurre in extremis la traccia originale in DD 5.1 risulta più che azzeccata in considerazione di un doppiaggio italiano non troppo soddisfacente. Le immagini in anamorfico godono di una altissima definizione, sono estremamente pulite e dai colori compatti e senza sfumature. Il making of della durata di circa 5 minuti consiste in una serie di considerazioni sul film da parte dei doppiatori americani (tra i quali Billy Bob Thorton e Kirstine Dunst) ed del responsabile dell'adattamento per l'occidente, il comic-writer Neil Gaiman (*Sandman*).

Scheda artistica:

Regia
Hayao Miyazaki
Sceneggiatura
Hayao Miyazaki
Interpreti principali
Yôji Matsuda/Alessandro Quarta (Ashitaka), Yuriko Ishida/Laura Lenghi (San/Principessa Mononoke), Yûko Tanaka/Alessandra Cassioli (Signora Eboshi)
Prodotto da
Studio Ghibli

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Jap (DD 5.1), Ing (DD 5.1)
Sottotitoli	Ita, Ing
Contenuti speciali	Speciale, trailer cinematografico
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Buena Vista Home Entertainment (Italia)
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	€ 22,00

Una tomba per le lucciole

(Hotaru no haka, JP 1988)

Giappone, 21 settembre 1945. Incipit: è notte fonda nella stazione ferroviaria di Kobe, l'oscurità ricopre gran parte della fredda pavimentazione e le poche persone che vi si aggirano. Le banchine, dopo il viavai di gente durato tutto il giorno, sono ormai deserte e le poche lampade ad olio ancora accese illuminano il lavoro dei guardiani e l'inerzia di quei poveri derelitti senza tetto che la guerra e la fame hanno portato ormai in punto di morte. Uno di questi, infatti, non riuscirà a vedere il mattino: "Setsuko" sarà il suono del suo ultimo respiro. Il corpo ormai decrepito di quello che un tempo era un giovane e forte ragazzo di nome Seita, rimane inerme mentre viene esaminato dal guardiano che attesta placidamente la sua morte ("anche questo se n'è andato…"). Scrutando il corpo del giovane vi trova, nascosta accuratamente tra i vestiti, una scatola di latta che un tempo conteneva le caramelle alla frutta per le quali la piccola sorellina di Seita, Setsuko, andava ghiottissima. Il guardiano getta sul prato antistante la stazione la piccola ed inutile scatola che, con l'urto, viene scoperchiata. Qualche attimo dopo, dall'oscurità del prato si erge l'esile corpicino di Setsuko che, illuminata da miriadi di piccole lucciole, si guarda attorno spaesata. Il suo volto si rasserena quando sente la mano del fratello appoggiarsi sulla spalla ed i loro sguardi si incontrano. I due, tornati finalmente insieme, ripercorreranno come spettatori un viaggio nella memoria a partire da quella tremenda giornata di agosto di un anno prima quando la serenità della loro vita familiare venne bruscamente interrotta dai bombardieri B-29 americani e dal loro carico di morte.

Prodotto non proprio consono allo standard dello studio Ghibli per via delle tematiche affrontate, *Una Tomba per le lucciole* commosse a tal punto i bambini giapponesi che lo andarono a vedere al cinema da indurre alcuni genitori, scioccati dalla crudezza di certe scene, a criticare la casa produttrice. Il film è tratto dall'omonimo racconto semi-autobiografico di Akiyuki Nosaka, scritto in requiem per la sorellina che non era stato in grado di salvare durante gli attacchi americani intercorsi dal 15 giugno del 1944 al 15 agosto del 1945 (anno della resa giapponese). Scettico sull'efficacia di una trasposizione cinematografica interpretata da attori in carne ed ossa, Nosaka oggi afferma che la trasposizione animata era l'unica in grado di narrare figurativamente la storia (data anche l'impossibilità di far recitare una parte così drammatica come quella di Setsuko ad una vera bambina di tre anni). Il regista Isao Takahata (*Heidi, Anna dai capelli rossi*), chiamato dai sui colleghi dello Studio Ghibli "l'intellettuale degli anime" per via dell'estremo realismo dei suoi cartoni, è cresciuto professionalmente assieme a Miyazaki, conosciuto quando entrambi lavoravano presso la casa di produzione Toei Doga, conduceva le prime battaglie sindacali per i diritti dei disegnatori.

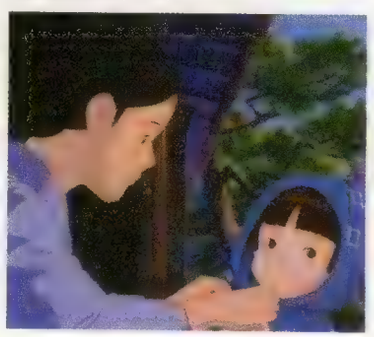
Scheda artistica:

Regia
Isao Takahata
Sceneggiatura
Isao Takahata, Akiyuki Nosaka (autore del racconto)
Interpreti principali
Tsutomu Tatsumi/Corrado Conforti (Seita), Ayano Shiraishi/Perla Liberatori (Setsuko)
Prodotto da
Studio Ghibli

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Ita (DD 2.0), Jap (DD 2.0)
Sottotitoli	Ita
Contenuti speciali	Intervista al regista Isao Takahata, al direttore artistico Nizo Yamamoto e a Akiyuki Nosaka
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Yamato Video
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	€ 25,00

La Yamato Video compie un discreto lavoro per la trasposizione su DVD di questo lungometraggio ricostruendo l'audio in DD 5.1 da master mono e presentando una qualità d'immagine più che discreta considerata la data della pellicola (1988).



Studio Ghibli su DVD

Riportiamo qui di seguito la lista completa dei lungometraggi d'animazione dello studio Ghibli reperibili su supporto digitale, specificando altresì le caratteristiche delle varie edizioni disponibili. Nell'elenco non sono compresi i titoli **Kaze no Tani no Naushika** (*Nausicaä of the Valley of Wind*, 1984), **Tenku no shiro Rapyuta** (*Laputa: Castle in the Sky*, 1986), **Omohide poro poro** (*Memories of teardrops*, 1991), **Heisei tanuki gassen pompoko** (*Pom Poko*, 1994) e **Sen to Chihiro no kamikakushi** (*Spirited Away*, 2001) perché non ancora pubblicati su DVD.

Tonari no Totoro (*My neighbor Totoro*, 1988)

Formato: Region 2 NTSC
Label: Buena Vista Home Entertainment (Japan)
Video: 1.85:1 letterboxed
Audio: Jap (DD 2.0), Ing (DD 2.0)
Sottotitoli: Ing, Jap
Note: Edizione su 2 DVD (foto). La migliore edizione in circolazione con audio/video ad altissimi livelli. Quattro trailer cinematografici, storyboards, video clips, speciale "*Mitaka No Mori Ghibli Museum*" (30 min.), titoli testa/coda senza crediti.

Formato: Regione 3 NTSC
Label: Buena Vista Home Entertainment (Taiwan)
Video: 1.85:1 letterboxed
Audio: Jap (DD 2.0), Cin (DD 5.1)
Sottotitoli: Ing, Jap, Cin
Note: Edizione su 2 DVD. Qualità audio/video inferiore a quella dell'edizione giapponese. Contiene storyboards, trailer cinematografico di Totoro e Kiki's Delivery Service, titoli testa/coda senza crediti.

Formato: Regione 3 NTSC
Label: IVL
Video: 1.85:1 letterboxed
Audio: Jap (2.0), Cant (5.1)
Sottotitoli: Ing, Cant
Note: Edizione su 2 DVD. Quattro trailer cinematografici, storyboards, clips, titoli testa/coda senza crediti.

Hotaru nohaka (*Grave of Fireflies*, 1988)

Formato: Regione 2 PAL
Label: Kaze / arte VIDEO
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Fr (DD 2.0), Jap (DD 2.0)
Sottotitoli: Fr
Note: Edizione francese su DVD 9. Intervista a Isao Takahata (30 min.). Tiratura limitata a 10.000 copie.

Formato: Regione ALL NTSC
Label: Central Park Media
Video: 1.85:1 letterboxed
Audio: Jap (DD 2.0), Ing (DD 2.0)
Sottotitoli: Ing
Note: Galleria personaggi
Formato: Regione 2 NTSC
Label: Warner Home Video Japan
Video: 1.85:1 letterboxed
Audio: Jap (DD 2.0)
Sottotitoli: Ing, Jp
Note: Edizione su DVD 9. Intervista a Isao Takahata e a Akiyuki Nosaka.

Majo no takkyubin (*Kiki's Delivery Service*, 1989)

Formato: Region 2 NTSC
Label: Buena Vista Home Entertainment (Japan)
Video: 1.85:1 letterboxed
Audio: Jap (DD 2.0), Ing (DD 2.0)
Sottotitoli: Ing, Jap
Note: Edizione su 2 DVD (foto). La migliore edizione in circolazione, audio/video ad altissimi livelli. Storyboards, trailer cinematografico (7 min.), trailer di *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (5 min.).

Formato: Region 3 NTSC
Label: Buena Vista Home Entertainment (Taiwan)
Video: 1.85:1 letterboxed
Audio: Jap (DD 2.0), Ing (DD 2.0), Mand (DD 5.1)
Sottotitoli: Ing, Jap, Mand
Note: Edizione su 2 DVD. Qualità audio/video inferiore a quella dell'edizione giapponese. Contiene storyboards e trailer film Studio Ghibli.

Formato: Region 3 NTSC
Label: IVL
Video: 1.85:1 letterboxed
Audio: Jap (DD 2.0), Cant (DD 5.1)
Sottotitoli: Ing, Cin
Note: Edizione su 2 DVD. Storyboards, trailer cinematografico (7 min.), preview clips di *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (5 min.).

Kurenai no buta (*Porco rosso*, 1992)

Formato: Regione 2 NTSC
Label: Buena Vista Home Entertainment (Japan)
Video: 1.85:1 letterboxed
Audio: Jap (n/a), Ing (n/a), Fr (n/a)
Sottotitoli: Jap, Ing, Fr
Note: La migliore, assieme a quella francese, edizione in circolazione (foto). Audio/video ad altissimi livelli.

Formato: Regione 2 PAL
Label: Pathe/Fox/Le Studio Canal+
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Fr (DD 5.1), Jap (DD 2.0), Port (DD 2.0)
Sottotitoli: Fr
Note: Edizione francese su DVD 9 (la voce del protagonista è dell'attore Jean Reno), ottima qualità tecnica. Filmografia Miyazaki, schede personaggi e aeroplani.

Mimi wo sumseba (*Whisper of the Heart*, 1995)

Formato: Regione 2 NTSC
Label: Buena Vista Home Entertainment (Japan)
Video: 1.85:1 letterboxed
Audio: n/a
Sottotitoli: n/a
Note: L'uscita è prevista per il 24 maggio 2002.

Mononoke Hime (Princess Mononoke, 1997)

Formato: Regione 2 NTSC
Edizione: Buena Vista Home Entertainment (Japan)
Video: 1.85:1 letterboxed
Audio: Jap (DD 5.1), Ing (DD 5.1), Jap (2.0), Ita (2.0), Fr (2.0), Port (2.0), Cant (DD 2.0), Ted (2.0), Spa (2.0)
Sottotitoli: Jap, Ing
Note: L'edizione definitiva del capolavoro di Miyazaki, composta da ben 3 DVD (foto) con audio/video ad altissimi livelli. Nel primo disco troviamo la versione giapponese del film. Nel secondo DVD, grazie all'opzione multiangolo, è possibile visionare in qualsiasi momento del film gli storyboards relativi. Il terzo disco contiene la versione internazionale del film arricchita da 12 trailer ed alcune riprese del regista durante la promozione del film in occidente.

Formato: Regione 2 PAL
Edizione: Buena Vista Home Entertainment
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Ing (DD 5.1), Jap (DD 5.1)
Sottotitoli: Ing
Note: Edizione inglese identica a quella di Regione 1 USA: trailer cinematografico, dietro le quinte con il commento dei doppiatori americani (5 min). Esiste un'edizione speciale pubblicata in Inghilterra che comprende, all'interno della confezione, il libretto "*Hayao Miyazaki, Master of Japanese Animation*".

Formato: Regione 3 NTSC
Edizione: Buena Vista Home Entertainment (Taiwan)
Video: 1.85:1 letterboxed
Audio: Jap (DD 5.1), Ing (DD 2.0), Cin (DD 5.1)
Sottotitoli: Cin, Ing, Jap
Note: Edizione su 2 DVD contenenti film e storyboard.

"Mononoke Hime" ha Koushite Umareta (*How "Princess Mononoke" was Born*, 2001)

Formato: Region 2 NTSC
Edizione: Buena Vista Home Entertainment (Japan)
Video: 4:3
Audio: Jp (DD 2.0)
Sottotitoli: nessuno
Note: Edizione su 3 DVD completamente dedicata ai contenuti speciali del film (per un totale di 400 min.). Comprende i documentari: "*The drama given birth on paper*", "*Life's Breath*" e "*The day it rewrote history*". Il terzo DVD contiene lo speciale di 20 min. "*Princess Mononoke in the USA*".

Hohokekyo tonari no Yamada-kun (*My neighbors the Yamadas*, 1999)

Formato: Region 2 NTSC
Edizione: Buena Vista Home Entertainment (Japan)
Video: 1.85:1 letterboxed
Audio: Jap (DTS 5.1), Jap (DD 5.1), Jap (DD 2.0)
Sottotitoli: Jap, Ing, Fr
Note: Edizione su DVD 9. Oltre agli storyboards, la confezione comprende un manga speciale di 24 pagine dell'autore Hisaichi Ishii.

Formato: Regione 2 PAL
Edizione: TF1
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Fr (DD 5.1), Jap (DD 5.1)
Sottotitoli: Fr
Note: Edizione francese pubblicata nel 2002 (foto). Contiene intervista al regista Takahata (13 min.)

Developers'diary

Race of Champions – Climax Group

*Nick Baynes, direttore dello sviluppo di Climax Brighton, ci guida ancora una volta alla scoperta di **Race of Champions**, titolo multipiattaforma prodotto da Activision.*

Un difetto che hanno quasi tutti i giochi di rally attualmente sul mercato è quello di offrire dei fondali "statici". Se Freddy Loix (pilota Hyundai rimasto recentemente bloccato con la propria vettura su un muretto a protezione di un precipizio, ndr) avesse corso in un videogioco di rally anziché nel vero Rally di Montecarlo non avrebbe dovuto preoccuparsi di rimanere bloccato sull'orlo di un burrone, in bilico fra la vita e la morte: le barriere automatiche presenti nella maggior parte dei giochi l'avrebbero fatto rimbalzare in pista in men che non si dica! Chiunque abbia provato almeno un gioco di rally nella propria vita capirà immediatamente di cosa stia parlando...

Con **Race of Champions** abbiamo deciso sin dal principio che rimanere bloccati anche in seguito a un incidente con il più piccolo albero o con la più minuscola roccia aveva poco senso. Credo che adesso un sacco di sviluppatori la pensino allo stesso modo, ma rimane da vedere se i loro engine saranno abbastanza potenti da mettere in pratica quest'idea. In **Race of Champions** tutti gli oggetti a bordo pista sono stati realizzati in modo tale da essere completamente interattivi: una decisione forse azzardata, ma che non ci spaventa affatto perché siamo consapevoli della potenza del nostro motore. Un buon esempio per illustrare questo concetto è rappresentato dal modo con cui abbiamo deciso di gestire gli alberi nel nostro gioco. Se il giocatore colpisce con la propria vettura un albero molto grande, l'auto si deformerà e alcune foglie cadranno al suolo. Un albero di media grandezza verrà invece estirpato: in pratica si abbatterà a terra con un'angolazione diversa a seconda della forza dell'urto, facendo vedere tutte le radici. Se infine ad essere colpito sarà un albero piccolo, la pianta si piegherà sotto l'auto del giocatore, per riemergere dall'altro lato una volta passata la macchina. Il punto è che niente nel gioco è statico. I fotografi sul tracciato corrono via all'arrivo delle auto, stormi di uccelli si sollevano in massa e, soprattutto, le barriere a bordo pista non "stoppano" il giocatore come se fossero di titanio rinforzato. Il nostro obiettivo è quello di evitare la sensazione di claustrofobia troppo familiare in questo genere di titoli, con il giocatore convinto di correre in un corridoio senza spazio per fare manovre ai lati della pista.

Un'altra caratteristica di **Race of Champions** su cui abbiamo lavorato parecchio è rappresentata dal ruolo del navigatore. Il navigatore viene usato troppo poco in questo genere videoludico, dato che oltre a dire "destra" e "sinistra" e a qualche "oooh!" o commenti simili qua e là, non è che faccia molto altro. In Climax abbiamo deciso sin dall'inizio che i nostri navigatori avrebbero dovuto dare consigli più utili e interessanti al giocatore. Grazie ad alcune routine di IA particolarmente avanzate, i nostri navigatori non si limitano quindi a fornire direzioni al pilota, ma danno consigli sulla velocità più adatta, indicano quali parti della macchina sono particolarmente danneggiate e in generale insultano e incoraggiano il giocatore a seconda della performance. Danneggiando eccessivamente il loro lato della vettura può persino capitare che i loro appunti volino fuori dal finestrino! Il giocatore avrà inoltre la possibilità di scegliere il proprio navigatore fra quelli disponibili, e volendo potrà anche decidere di farlo tacere del tutto.

Un fattore che ci incoraggia notevolmente nello sviluppo di **Race of Champions** è che abbiamo già raggiunto parecchi degli obiettivi che ci eravamo prefissati, e che molti di questi non sono stati implementati da giochi concorrenti dopo oltre 18 mesi che avevamo avuto queste idee. Una delle cose più difficili nel realizzare giochi è che se si vuole essere leader in un settore bisogna indovinare cosa farà la concorrenza coi propri titoli nei due anni successivi all'inizio dello sviluppo. Produrre un gioco migliore dei titoli disponibili nei negozi quando si inizia a lavorare sul game design non è abbastanza per essere competitivi quando il gioco verrà finalmente lanciato sul mercato.

IL TESTING

Feedback: aavecone@libero.it

Questo mese ci occuperemo del Testing, una delle fasi più "operative" del Game Development. Si tratta di un processo delicato ed importante, dedicato alla finalizzazione dello sviluppo di un videogioco. In poche settimane la fase di Testing può esaltare o vanificare parecchi mesi di lavoro. Come ben sappiamo, per ottenere un videogioco di qualità (ed anche di successo, ma questa è un'altra storia) non è sufficiente utilizzare un valido motore grafico o un testimonial di richiamo. Per realizzare un grande gioco è necessario disporre di un budget adeguato per realizzare esaustive sessioni di testing (oltre che di un team creativo e preparato, ovviamente).

GAMERS FOR GAMERS

"Gamers for gamers", recitava un vecchio slogan pubblicitario. Propaganda a parte, si tratta di un'affermazione più che vera. Quante volte, osservando veri e propri scempi videoludici, sorge spontaneo domandarsi se gli sviluppatori abbiano mai giocato con i loro (degeneri) parti creativi. In the real world, tale domanda non si rivela banale e scontata come potrebbe sembrare in prima istanza. Molto spesso, per quanto sia difficile da credere, alcuni videogiochi sono liquidati in tutta fretta dai controllori di qualità di una softco, e spesso la principale causa dell'ingiocabilità o delle defaillance di un titolo deriva dalla scarsa preparazione ludico-culturale dei responsabili tecnico-creativi. Non saltate sulla sedia. Con buona probabilità quel gioco che avete comprato trepidanti e che ora costituisce il vostro principale collettore di pulviscolo atmosferico è stato poco (e mal) testato dal team di sviluppo. Anche se la maggior parte dei game designer negherà spudoratamente, la nuda verità consiste nel fatto che il Testing ed i controlli finali sono il primo elemento da sacrificare sull'altare del budget. Ciò deriva dalla controproducente attitudine tipica dei reparti marketing delle softco, convinti di poter vendere ghiaccioli agli eschimesi.

ANGELI E PICCIONI

Numerosi cosiddetti esperti di marketing considerano ancora i videogiocatori come una massa di peones che si aggirano inermi nelle insidiose pampas del mercato e della persuasione occulta. Ma la realtà non è sempre questa. Purtroppo è innegabile (e triste allo stesso tempo) che l'influenza nefasta del marketing più bieco abbia contribuito ad un sensibile abbassamento della media qualitativa del prodotto videogioco. Ma anche il titolo più commercialmente spudorato (l'anglosassone "four letter word" dei videogiochi non è "Fu*k" ma "Fifa") necessita comunque di una giocabilità decente per convincere l'utenza ad acquistare l'immancabile capitolo successivo. Ciò non deriva da un'equazione matematica o da un algoritmo elaborato da "belle" menti accademiche. Nel realizzare un motore grafico, ad esempio, è possibile avvalersi di una tale quantità di letteratura tecnica da sfiancare il più determinato fra i ricercatori accademici. Bene o male, studiando ed approfondendo, il motore "viene fuori". Per quanto riguarda la giocabilità, invece, non esiste alcuna teoria. Sono disponibili numerose pubblicazioni e saggi realizzati dall'esperto di turno, convinto di possedere la pietra filosofale del divertimento interattivo. Costoro sono soliti sciorinare concetti innovativi come l'acqua calda e solidi come la gelatina di frutta, per poi evitare ogni conclusione riscontrabile. Dettare regole e leggi per definire la giocabilità è come dissertare del sesso degli angeli. Il numero dei parametri (molto soggettivi) coinvolti è tale da rendere vano ogni tentativo di teoria. C'è chi si diverte a contare i colombi di Piazza San Marco e chi preferisce sfrecciare a 350 km/h con una Raybrig NSX, è soggettivo. Esempio pratico di tutto ciò: avete fra le mani l'action game definitivo. Grande grafica, sonoro innovativo, giocabilità ai massimi livelli e personaggio carismatico. Nei momenti topici, un paio di bug sulle collisioni ed alcuni scatti sistematici del motore vanificheranno tutti gli sforzi frustrando l'esperienza interattiva. Peccato, tutta colpa di quei due mesi di testing che sono stati tagliati dal budget, ma nel manuale di giocabilità pratica non c'era. Gli utenti sono infuriati ed affermano di non voler comprare il seguito? Pazienza, la ricetta è sempre la stessa: largo ai testimonial ed alla pubblicità ed ulteriore taglio del budget. E poi c'è chi si lamenta (a ragione) del fatto che i giochi attuali si rivelano spesso banali e scadenti.

L'ECCEZIONE ALLA REGOLA

Ciò che sembra un paradosso corrisponde invece a decine di realtà videoludiche, e non certo di basso profilo. Non per sparare sempre al bersaglio grosso, ma se una celebre serie di giochi sportivi perdesse il supporto di testimonial di grido e di minuziosi (ed inutili) archivi statistici resterebbe certamente in cima alle classifiche, ma in quella dei centimetri di polvere accumulata sugli scaffali dei rivenditori. Ma non preoccupatevi troppo, il panorama videoludico non è così desolante. E' peggio. Domanda da un milione di euro: secondo voi quale budget avrà il team di sviluppo di un teorico **ICO 2**, ipotetico seguito di uno dei titoli più geniali (ma dallo scarso successo commerciale) dell'ultimo decennio? Potrà il mago Fumito Ueda realizzare un altro gioco di qualità con il supporto economico che avrà a disposizione? La tendenza è ormai questa. La qualità conta, ma è apprezzata e compresa solo da una minoranza del popolo dei "peones" videoludici. Capolavori di giocabilità, atmosfera e tecnica come **ICO** saranno sempre più rari. Meglio dedicarsi a **Britney's Dance Beat** o **Barbie Explorer**. Li sviluppi in 3 mesi, vendi tanto da sistemare tutti i dipendenti (e le loro tre generazioni successive) e campi felice. Secondo voi chi si occuperà del beta testing dei giochi dedicati all'acneica "artista" o alla celebre bambolina? Esperti e navigati testers forgiati dalla dura scuola dei primi anni Ottanta o un mucchio di adolescenti gelatinati? In molti, troppi casi, il testing si è involuto da nobile esercizio di "tuning" della giocabilità verso un mero status di verifica del comprendonio (scarso) di un branco di giocatori occasionali. E se per caso costoro si rivelassero incapaci di distinguere i tasti di gioco, nessun problema. Basta fargli premere un tasto qualsiasi a tempo (più o meno, non siate pignoli), in modo da poter licenziare anche quei poveracci del reparto Interfacce Utente, tanto sono già appesi ad un filo (con nodo scorsoio annesso). Per fortuna esistono delle eccezioni al desolante andamento generale. Se si escludono i soliti "must buy", un esempio in chiara controtendenza è costituito da **Grand Theft Auto 3** di Rockstar Games. Si tratta di un prodotto in grado di coniugare le esigenze dei palati fini (giocabilità e profondità) e della massa ("muzak", musica diceva Lennon, e violenza gratuita), non certo grazie al caso. Nonostante la meno che mediocre resa cosmetica, **GTA3** si rivela un gioco molto ben calibrato ed equilibrato, lasciando trasparire una minuziosa cura nel design dei livelli e nel "tweaking" del modello di guida. Il titolo di Rockstar Games mostra la possibilità concreta di accontentare i veterani ed i neofiti del videogioco sfornando un prodotto che, tra l'altro, ha riscosso anche un eccellente successo commerciale.

IL FUTURO DEL TESTING

In conclusione, l'andamento generale sembra relegare il Testing ad un degradante ruolo di "bug fixing", distanziandosi dalla sua gloriosa natura di calibrazione della giocabilità. Il crescente fenomeno dei giochi basati su licenze miliardarie, l'abbondanza di seguiti, data disk e testimonial invadenti (ed insopportabili), rende sempre meno importante la qualità intrinseca di un videogioco, e quindi di un testing efficace e competente. Ma nei titoli più importanti per il loro contenuto tecnico e creativo, il ruolo del Tester resterà sempre determinante. "Gamers for gamers", ricordate? Per quanto in un gioco siano implementate routine che derivano da avanzate teorie matematiche, informatiche o fisiche, il livello della giocabilità (e quindi del divertimento) sarà sempre determinato da fattori imponderabili. Ad esempio, non crediate che in un racing game dell'ultima generazione (caratterizzato da una minuziosa simulazione fisica e da sofisticate routine di intelligenza artificiale) molti parametri non siano regolati "ad occhio" o peggio. Accade spesso che, una volta completata la gestione simulativa di un gioco, questo si riveli assolutamente ingiocabile. Tra l'impugnare un controller ed il volante di una monoposto (con le relative sollecitazioni sensoriali) c'è una gran differenza, è ovvio. Per cui, con buona pace dei teorici, per risollevare le sorti dell'industria videoludica è necessario riesumare i gloriosi Testers degli anni Ottanta, ormai perduti negli ammuffiti sottoscala di qualche sconosciuta casa di software gestionale.

NEXT MONTH

Il prossimo mese ci occuperemo del settore Marketing, croce e delizia degli sviluppatori di videogiochi. Scopriremo quali fattori sono alla base delle tecniche di commercializzazione di un videogioco, studiando i vantaggi e gli effetti deleteri della commercializzazione di massa dei prodotti videoludici.

OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

ha collaborato: massimo**rovatti**

Xbox: il lancio in Giappone

Poco più di tre mesi dopo il lancio negli Stati Uniti, Bill Gates ha deciso di promuovere di persona anche l'avvento di Xbox in Giappone, presentandosi nel distretto di Shibuya (Tokyo) alle sette di mattina del 22.02.2002, in tempo per affidare la prima console nelle mani del primo acquirente giapponese, uno studente ventiduenne che si era accampato davanti al negozio già dalla mezzanotte. Poco prima delle consegne, una breve cerimonia con tanto di conto alla rovescia e lancio di coriandoli ha dato il via alle danze. Fasciato in un bomber nero con in bell'evidenza il logo Xbox, Gates ha dispensato autografi come una rockstar e si è anche intrattenuto in una breve sessione di **Dead or Alive 3** e **Project Gotham Racing**. *"I giocatori giapponesi sono tra i più esigenti del mondo, e Xbox è la macchina da gioco della nuova generazione che risponde alle loro esigenze, entusiasma la loro immaginazione e mette alla prova le loro abilità"* ha dichiarato il magnate, piacevolmente colpito dalla calorosa accoglienza riservatagli dai fan nipponici. *"Questo è solo l'inizio per Xbox in Giappone"* ha fatto eco Hirohisa Ohura, managing director e capo della divisione Xbox di Microsoft per il Giappone. *"Stiamo continuando a lavorare con i nostri magnifici partner per sviluppare giochi incredibili che potevano essere creati solo su Xbox"*.

Passata la mattinata, è finito anche il momento delle iperboli, anche perché, smaltite le centinaia di fanatici che avevano bivaccato all'addiaccio la sera prima per essere i primi a mettere le mani sullo scatolone nero, già nel pomeriggio il ritmo di vendita della console ha cominciato a scemare. Delle 250.000 unità di Xbox distribuite, ne sono state vendute poco più della metà, circa 130.000 (fonte: Famitsu) nei primi tre giorni. Lo stesso Gates ha smorzato i toni dell'entusiasmo, mostrandosi comunque ottimista: *"Questa non è la stagione natalizia. Non ha senso fare paragoni con lanci effettuati durante le festività. Vedrete che il prossimo dicembre faremo registrare degli ottimi volumi di vendita"*. Pur scalfita l'ostilità di fondo del pubblico nipponico nei confronti di una console yankee, ciò che a detta di numerosi analisti ha inficiato maggiormente le vendite di Xbox, è stato il prezzo. Ricordiamo che pur costando circa 40 dollari di meno rispetto alla controparte statunitense, la console Microsoft in Giappone costa 34.800 yen, contro i 24.800 yen di GameCube e i 29.800 yen di PlayStation2.

Dal fronte software, il giorno di lancio ha fatto registrare vendite in "sintonia" con quelle dell'hardware. La classifica settimanale dei videogiochi più venduti stilata da Dengeki, infatti, nella settimana dal 18 al 24 febbraio, portava tre titoli Xbox entro i primi dieci posti, con 73.604 copie vendute di **Dead or Alive 3** (primo posto), 19.600 di **Genma Onimusha** (sesto posto) e 15.925 di **Project Gotham Racing** (ottavo posto). Dalla settimana successiva i titoli Xbox hanno preso a ridiscendere la classifica con poco sorprendente celerità (del resto il grosso delle vendute ha avuto luogo il giorno del lancio) per arrivare ad una situazione che in data 10 marzo vede il picchiaudro Tecmo al ventunesimo posto (con un venduto cumulativo di poco più di 95.000 unità circa), il racing game di Bizzare Creations al quarantasettesimo posto (25.000 unità circa in toto) e tutto il resto al di sotto della cinquantesima posizione, **Jet Set Radio Future** compreso.

Problemi **DVD**

Come ogni lancio che si rispetti anche quello Xbox in Giappone è stato disturbato da un difetto di fabbricazione riscontrato nei primi modelli della console. Sembra, infatti, che sulla corona esterna dei DVD dati in pasto al sistema si formino dei graffi dovuti all'attrito del disco con qualche componente interno fuori posto. Il fenomeno ha avuto una discreta diffusione, si parla di circa 500 segnalazioni telefoniche pervenute al centro assistenza nipponico di Microsoft. Voci esagitate di un possibile richiamo dei modelli giapponesi dal mercato hanno subito preso a circolare per la rete, per poi venire smentite dalla società che ha assicurato una pronta sostituzione tanto delle console difettate quanto dei DVD rigati. Le catene Laox e Sakuraya (circa 150 punti vendita in tutto il Giappone), però, non si sono sentite adeguatamente cautelate dalle dichiarazioni Microsoft ed hanno provveduto a ritirare le confezioni di Xbox dagli scaffali dei propri negozi per poi riproporle la settimana successiva, dopo che si sono calmate le acque.

First party Xbox studios

Sei nuove software house si sono aggiunte a Bungie Studios, Oddworld Inhabitants e compagnia bella, per diventare first party Microsoft e creare videogiochi esclusivi Xbox. Ecco una brevissima "softografia" delle sei compagnie, presentate in ordine alfabetico:

Blitz Games ha sviluppato giochi per PC, PlayStation, Dreamcast e Nintendo64, specializzandosi in titoli su licenza. Tra questi **Galline in Fuga**, **Frogger 2**, **Action Man: Mission Xtreme**, **Action Man 2: Destruction X** e **La Sirenetta II**.

Curly Monsters è stata fondata nel '98 da membri fuggiaschi da Psygnosis. Nel maggio 2000 ha realizzato **N-GEN Racing** per PlayStation.

Double Fine Production è la società fondata da Tim Schafer, eroe dell'epoca delle avventure "punta e clicca" di casa LucasArts. Tra i suoi lavori si ricordano con piacere **Day of the Tentacle**, **Full Throttle** e **Grim Fandango**.

Radical Entertainment ha lavorato per le più grosse case produttrici, tra cui EA, Fox, SCEI, Sega e THQ. La sua softeca comprende **MTV Snowboarding**, **Jackie Chan Stuntmaster**, **NBA Basketball 2000** e **Independence Day**.

Vision Scape Interactive ha alternato il suo impegno nell'industria videoludica a quello televisivo, in particolare per quanto riguarda le animazioni. Tra i progetti a cui ha collaborato segnaliamo **Jet Moto 3**, **Twisted Metal 3** ed **EverQuest**.

Yeti Interactive è una softco francese fondata nel 2000 da alcuni membri del team che ha dato i natali a **Rayman** ed al suo seguito.

Xbox Controller S

Dopo le numerose critiche mosse al mastodontico modello americano del controller Xbox ed i generali apprezzamenti per la controparte giapponese, Microsoft si è decisa a rendere quest'ultima versione disponibile anche negli Stati Uniti. Il "nuovo" controller sarà distribuito con il nome di "Xbox Controller S" e verrà venduto allo stesso prezzo di quello già disponibile (39.95 dollari). Oltre che per le sue ridotte dimensioni, la periferica giapponese si distingue da quella occidentale per una più tradizionale disposizione dei tasti principali nonché per la presenza di un D-Pad più conforme agli standard adottati da Nintendo e Sony.

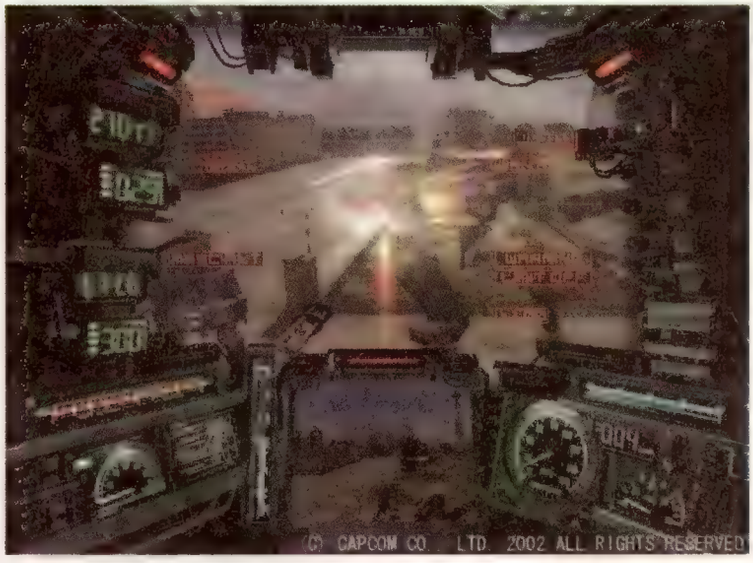
Controller Xbox giapponese

Controller Xbox americano

Tekki

Publisher: Capcom **Sviluppatore:** Interno **Data d'uscita:** Estate (Jpn)

Conosciuto in precedenza con il nome di **Brainbox**, l'interessante simulatore di mech di Capcom è stato finalmente presentato nel periodo di lancio di Xbox in Giappone. A giudicare dalle foto e dai filmati rilasciati dalla software house nipponica, Tekki sembra godere di una realizzazione tecnica di grande impatto: in particolare le animazioni dei mech sono caratterizzate da movimenti decisamente meccanici e "pesanti", sottolineati da clangori metallici, fischi e sbuffi prodotti dalle parti motorizzate che li compongono. Nel mondo di **Tekki**, i mech prendono il nome di Vertical Tank e sono dotati di numerosi e configurabili sistemi di armamento, tra cui cannoncini calibro 270 e lanciarazzi. Con **Tekki** Capcom ha dichiarato di non voler realizzare un semplice "gioco" sui robot giganti, ma un vero e proprio simulatore, in cui il giocatore deve costantemente tenere sotto controllo i numerosi parametri che contraddistinguono un VT, cercando di non surriscaldare le armi, di gestire con oculatezza la limitata riserva energetica ed evitando di virare troppo strettamente e repentinamente, pena una rovinosa caduta. Per svolgere al meglio il proprio compito, l'aspirante pilota di giganti d'acciaio potrà servirsi di un apposito controller che, tra pulsanti, leve e pedali, presenta addirittura 40 (!!!) tasti (non è da escludere un approfondimento sulla periferica in uno dei prossimi appuntamenti di **Oddities**), simulando in tutto e per tutto la plancia di comando di un Vertical Tank. Oltre alla complessità della stessa, colpiscono particolarmente le dimensioni della periferica tre volte più grande della console stessa. Entro l'estate un bel po' di otaku amanti dei mech dovranno buttare fuori dalla cameretta i mobili per far spazio a console e plancia di comando, mentre non è ancora stata annunciata una eventuale commercializzazione di **Tekki** al di fuori del Giappone.



Rainbow Six: Raven Shield

Publisher: Ubi Soft **Sviluppatore:** Ubi Soft/Red Storm Entertainment **Data d'uscita:** Inverno

Ubi Soft non ha ancora diradato la cortina fumogena che circonda i dettagli sulla trama e su eventuali novità apportate alla struttura di gioco di **Rainbow Six: Raven Shield**, ma ha cominciato a diffondere le prime immagini. Il motore tridimensionale alla base del titolo sarà l'Unreal Engine di nuova generazione, che a maggio sarà possibile vedere in azione in **Unreal Tournament 2**, e a Natale nell'attesissimo (e posticipato) **Unreal 2**. La nuova avventura Red Storm partorita dalla mente di Tom Clancy dovrebbe essere suddivisa in 15 missioni ambientate in diverse zone del mondo ed offrire obiettivi facilmente intuibili quali ad esempio il ritrovamento di pericolose armi batteriologiche o l'arresto di rapinatori in una banca di Londra. Il primo (**Tom Clancy's Rainbow Six**) ed il secondo (**Rainbow Six: Rogue Spear**) episodio della serie hanno complessivamente venduto quasi sette milioni di copie e questa terza incarnazione conta di ottenere lo stesso consenso, senza variare di troppo la formula originaria. **Rainbow Six: Raven Shield** è previsto per la fine dell'anno nel doppio formato PC e Xbox.

Aggiornamenti per Dead or Alive 3 e Halo

Buone notizie per tutti i possessori di una console Microsoft statunitense. Anche gli utenti americani potranno infatti godere delle aggiunte apportate da Team Ninja al proprio **Dead or Alive 3** per il mercato giapponese e quello europeo. L'aggiornamento avverrà grazie ad un data disk battezzato "Booster Disc", distribuito insieme al numero estivo della rivista Xbox ufficiale (tanto per non fare pubblicità alla concorrenza): gli extra verranno automaticamente installati sull'hard disk di Xbox. *"Il Booster disc è il mio modo per ringraziare personalmente i giocatori che hanno comprato **Dead or Alive 3**"* ha annunciato Tomonobu Itakagi, ideatore della serie. *"Quando abbiamo aggiunto del materiale bonus per la versione giapponese ed europea di **DOA3**, non volevamo che gli americani si sentissero trascurati. Per questo ora offriamo questi extra gratis"*. Nell'esprimere il proprio entusiasmo per questa lodevole iniziativa di Tecmo, il General Manager di Microsoft J. Allard ne ha approfittato per sottolineare che una cosa simile poteva realizzarsi solo su Xbox, unica console dotata di hard disk built in.

Sempre sul fronte add-on, gira voce che presto verrà distribuito un data disk per **Halo**. Il DVD, al primo caricamento, dovrebbe installare sull'HD di Xbox nuovi livelli, nuove mappe multiplayer e nuove armi, dopodiché basterà utilizzare il consueto disco di gioco per godere degli aggiornamenti.

NINTENDO GAMECUBE

Square e Nintendo: la riconciliazione

Dopo circa 8 anni di astinenza forzata, Squaresoft torna a sviluppare giochi per una piattaforma Nintendo.

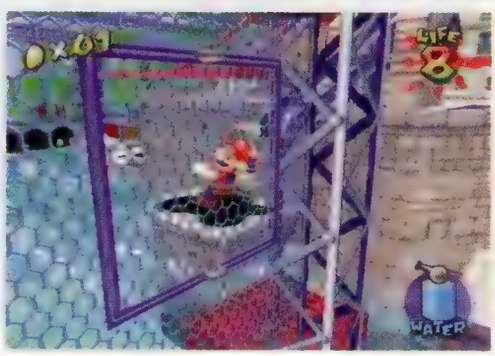
L'accordo risale alla metà del mese scorso e vede Square e Nintendo riavvicinarsi dopo che diversi anni fa la prima abbandonò la seconda dirottando verso PlayStation una produzione che mai aveva abbandonato i sistemi nintendiani. Secondo i termini dell'accordo, Square darà vita ad una nuova sussidiaria temporaneamente chiamata "Game Designers Studios" di cui il 51% del capitale azionario sarà in mano a Akitoshi Kawazu (fra i responsabili dei primi **Final Fantasy** e della serie di **SaGa Frontier**) mentre il restante 49% farà capo a Square stessa. GDS attingerà inoltre parte delle sue risorse economiche dal "Fund Q" un fondo monetario stanziato dal Hiroshi Yamauchi per finanziare lo sviluppo di giochi per GameCube e GBA, con particolare riguardo ai progetti che intendono sfruttare la connettività fra i due sistemi.

La notizia ha fatto sussultare tanto gli investitori quanto i videogiocatori, producendo nel primo caso una brusca impennata del valore azionario delle due società (+5% per Nintendo e +15.45% per Square) e nel secondo l'inevitabile susseguirsi di congetture, speranze e miraggi. Sebbene nessuno dei due soggetti coinvolti nella vicenda abbia dichiarato alcunché in merito al prodotto ludico dell'accordo, l'affannosa ricerca di informazioni ha innescato un furioso accavallamento di pettegolezzi spacciati per dichiarazioni ufficiali e di dichiarazioni di intenti spacciate per annunci di titoli effettivamente in sviluppo. Si sono sentiti gli echi di un nuovo **Final Fantasy Tactics** per GBA, poi dei remake dei vecchi **Final Fantasy** tradotti dal Wonderswan di Bandai al portatile Nintendo, quindi di un misterioso "**Final Fantasy N**" che secondo i bene informati sarà rilasciato in due versioni strutturalmente identiche, una per GC ed una per GBA, e che l'utente avrà modo di palleggiare la sua partita fra un sistema e l'altro (un'ipotesi lecita considerati gli obiettivi del Fund Q hiamauchiano). Sta di fatto che di ufficiale c'è ben poco, tant'è che la scheda informativa di GDS diffusa da Square riporta alla voce "Target Platform" (Piattaforma di riferimento) solo Game Boy Advance, escludendo apparentemente lo sviluppo sul cubo. *"L'obiettivo della nuova società è sviluppare titoli per GBA, quindi il GameCube non è nei suoi piani"* ha dichiarato Kazuya Murakawa di Square. *"Ciononostante, visto che è possibile linkare le due console potremmo fare uso di questa caratteristica in futuro."* Squaresoft ha inoltre specificato che l'accordo con Nintendo per mezzo della nuova sussidiaria non inficerà in alcun modo rapporti della casa madre con Sony (il suo secondo maggior azionista) né lo sviluppo su PlayStation2 che resterà la principale piattaforma di riferimento.

Maggiori informazioni sull'esito dell'accordo Nintendo-Square verranno probabilmente diffuse in occasione dell'imminente *E3* di Los Angeles. Pertanto restate sintonizzati su queste pagine per i ragguagli del caso.

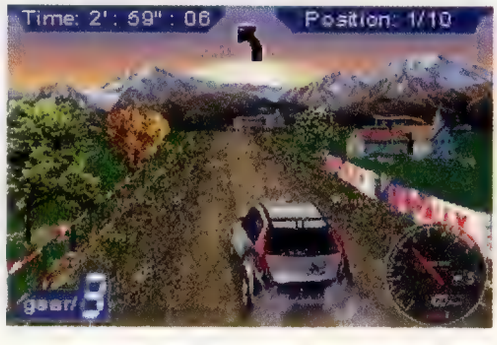
Mario Sunshine in foto

Pur rimanendo come sempre taciturna sulle caratteristiche di gioco, Nintendo ha finalmente diffuso alcune immagini relative a **Mario Sunshine**, l'atteso seguito di **Mario 64** per GameCube che verrà presentato in forma giocabile al prossimo Electronic Entertainment Expo di Los Angles. A conferma del ruolo primario di cui è investita l'acqua nella meccanica di gioco, una delle foto mostra Mario innaffiare delle piante carnivore (un esercizio il cui fine ci è ovviamente oscuro) lasciando altresì intendere una realistica rappresentazione dei fluidi. Le altre immagini rilasciate puntano ad evidenziare le abilità acrobatiche vecchie e nuove di cui godrà l'idraulico nintendiano come la possibilità di issarsi sugli alberi (**Mario 64**), di aggrapparsi su griglie rotanti (**Super Mario World**), e di prodursi in esercizi di funambolismo. E l'attesa cresce sempre più...



3000 poligoni in tasca

L'italianissima software house Raylight Studios, fondata due anni fa in quel di Benevento, ha annunciato le interessanti caratteristiche del suo "Blue Roses", un motore 3D proprietario per GameBoy Advance capace di disegnare e trasformare sull'handheld Nintendo ben 3000 poligoni al secondo in un ambiente di gioco effettivo. Fra le caratteristiche del pacchetto tecnologico si segnalano, tra le altre cose, texture mapping, skeletal animation, effetti di luce, trasparenze e fogging. Per offrire una prova "tangibile" della bontà del suo motore, Raylight ha reso disponibili sul suo sito (www.raylight.it) immagini e filmati esemplificativi che raffigurano semplici cloni di **WipEout** e **Resident Evil**, un simulatore di volo ed uno di rally. Proprio quest'ultimo (in foto) è uno dei progetti effettivamente in sviluppo in casa Raylight insieme al simulatore spaziale **Star Giants** e **Wings**, trasposizione portatile di un classico di Cinemaware dell'era Amiga su cui la casa italiana è al lavoro assieme alla britannica Crawfish Interactive. Intitolato **GB Rally 2 Advance**, il gioco di rally summenzionato offrirà 8 vetture (disponibili anche i modelli corrotti rappresentativi dei danni subiti), 42 tracciati e 14 locazioni tutti rigorosamente poligonali. Il giocatore potrà modificare alcuni parametri della propria vettura per ricavarne le migliori prestazioni su ogni tipologia di percorso. L'elenco delle modalità di gioco previste comprende oltre alle classiche Single Race, Time Attack e Championship, anche una Multiplayer per un massimo di 4 giocatori.



Più veloce della luce

Intervista a Yuji Naka • Sonic Team

Il papà di Sonic. Basterebbero queste parole per far entrare di diritto Yuji Naka nell'albo d'oro dei migliori sviluppatori di sempre. Ma la produzione del game designer nipponico va ben oltre i titoli dedicati al porcospino blu, tanto che in Sega il solo Suzuki può vantare un repertorio di capolavori superiore a quello di Yuji. **Super Console** ha avuto la fortuna di scambiare quattro chiacchiere con Naka-san durante una recente visita del designer alla sede italiana di Infogrames (distributore europeo dei titoli Sega per Xbox, GameCube e GameBoy Advance), visita che, nei piani del papà di Sonic, doveva includere una tappa a Maranello per l'acquisto di una fiammante Ferrari. Consumati dall'invidia, ecco quanto è merso dalla chiacchierata…

Super Console: Samba de Amigo, Phantasy Star Online, i vari episodi di Sonic… Il suo curriculum è quantomai poliedrico e annovera titoli che spaziano in generi altamente diversi fra loro. Come mai ha sentito la necessità di diversificare così tanto la propria produzione in questi anni?
Yuji Naka: Credo che questo sia dovuto principalmente al mio carattere, alla mia propensione a cercare sempre novità. Quindi, anche se Sega mi chiede spesso di proseguire con serie già conosciute presso il grande pubblico e che hanno già un buon successo, preferisco sperimentare qualcosa di nuovo. Per me è una sfida, è qualcosa di molto stimolante. Credo sia nel mio DNA.

SC: Cosa aiuta la creatività?
YN: Hmmm, è una domanda a cui è molto difficile rispondere perché le idee possono nascere grazie a diverse fonti, non a una sola. Ritengo che il punto chiave [per i game designer] sia quello di essere consapevoli di quale sia il proprio mestiere: lavoriamo nel campo del divertimento, quindi il nostro compito è quello di far divertire o sorprendere le persone. Nella vita di tutti i giorni ci penso costantemente ed è da questo continuo riflettere su cosa possa divertire i giocatori che nascono molte delle idee che utilizzo nei miei titoli.

SC: Ritiene che ci sia una crisi di fantasia nel mondo dei videogiochi? La situazione attuale del game design è stagnante, secondo lei?
YN: Effettivamente sì. Al giorno d'oggi sviluppare titoli diversi da quelli già esistenti, giochi dotati di una certa originalità, richiede molti sforzi. Il mercato dei videogiochi è molto maturato e abbiamo visto titoli di ogni tipo negli ultimi vent'anni. Penso che se Sega è riuscita in tutto questo tempo a continuare a produrre giochi dotati di una certa originalità, la motivazione sia da ricercarsi soprattutto nella volontà di tutta l'azienda di cercare di divertire e sorprendere gli utenti, come dicevo poco fa.

SC: Tiene mai in considerazione le indagini di mercato all'inizio dello sviluppo di un nuovo videogioco?
YN: Lo sviluppo di un nuovo titolo dipende di solito da diversi fattori. Prendiamo ad esempio **Sonic Adventure 2** su GameCube: ci sono due fattori principali che mi hanno portato a lavorare su questo titolo. Il primo è la ricerca della novità. Per la prima volta mi è stata offerta la possibilità di realizzare un progetto che includesse il link fra GameBoy Advance e GameCube. Un collegamento simile fra una console da casa e una portatile era me una novità assoluta e come tale costituiva una sfida notevole. Il secondo fattore riguarda la tempistica: Sega ha smesso da poco di produrre hardware e subito dopo ci è stata offerta la possibilità di lavorare su console Nintendo. Ci è sembrata un'occasione interessante e abbiamo colto la palla al balzo. I fattori sono sempre diversi.

SC: Il successo raggiunto negli anni da Sonic ha toccato vette comuni a pochi altri personaggi dei videogiochi. Quali sensazioni le trasmette questa popolarità fra i giovani di mezzo mondo?
YN: Ne sono sicuramente felice. Non per me, ma proprio per Sonic. Questo successo avrà reso contento soprattutto lui *(ride)*. Parlando seriamente, sono davvero contento per Sonic, visto anche che sono passati oltre 10 anni dalla sua nascita. Quando abbiamo iniziato a lavorare sul primo titolo con Sonic, non mi aspettavo affatto un simile successo.

SC: Cosa vede nel futuro di Sonic?
YN: Non so quando si potrà realizzare, ma il mio sogno è quello di far uscire Sonic dallo schermo del televisore o della console, di farlo materializzare e di farlo correre o saltare proprio davanti al giocatore, in 3D. Il mio obiettivo a lungo termine è quello.

SC: Nel frattempo lo vedremo correre su tutte le console?
YN: Questo bisognerebbe chiederlo a lui direttamente *(ride)*. Quello che posso dire è che a lui piace un sacco correre, quindi con ogni probabilità andrà a correre anche su altre piattaforme. Non si sa ancora quali, ma molto probabilmente sarà così.

> "Il nostro compito è quello di **divertire** o **sorprendere** le persone"
>
> Yuji Naka

SC: E il seguito di NiGHTS, di cui si è parlato più volte in passato, uscirà mai?
YN: Questa è la domanda che in assoluto mi è stata posta più volte in passato. Tutti vogliono sapere del seguito di **NiGHTS** *(ride)*! Vi spiego il problema che mi trovo davanti: nella mia vita ho realizzato oltre 25 titoli, molti dei quali hanno avuto un buon successo presso il pubblico. In molti mi chiedono quindi il seguito di questo o quel titolo, ma per me è impossibile decidere quale progetto iniziare. Nel caso specifico di **NiGHTS**, come forse saprete, un seguito era già in cantiere per il Saturn, ma poi, come spesso accade, ci siamo dovuti concentrare su altri titoli per altre piattaforme.

SC: Qual è il segreto per creare un titolo giapponese che piaccia anche in America ed Europa? Come mai è molto più difficile il contrario?
YN: Questa domanda è ancora più difficile di quella di prima *(ride)*, ma proverò comunque a rispondere. Quando abbiamo creato il primo **Sonic**, la nostra figura di riferimento nel mondo dei videogiochi è stata senza dubbio Mario: come figura di riferimento, intendo il nostro antagonista, il nostro concorrente più importante. Quindi abbiamo cercato di realizzare un prodotto che fosse all'altezza dei vari titoli di Mario, in particolar modo per quanto riguarda l'impianto di gioco. Prendendo come riferimento il titolo più rappresentativo di quel periodo, il nostro obiettivo è stato quello di fare di meglio. Secondo la mia opinione, il successo di **Sonic** anche in occidente è dovuto principalmente a due fattori. Il primo è dato dalla struttura di gioco: rapportato a Mario, **Sonic** ha un impianto molto più semplice ed è più facile da giocare. Mario richiede che il giocatore affronti ogni ostacolo uno alla volta, metodicamente. In Sonic invece anche l'utente occasionale può essere divertito dalla straordinaria velocità di gioco e comprenderne facilmente la struttura: diciamo che il nostro titolo per certi versi può essere considerato più accessibile per il grande pubblico. Il secondo fattore del successo di **Sonic** è che il personaggio è molto "cool", ha una certa personalità, e riscuote ancora molti consensi nonostante sia passato parecchio tempo dal suo concepimento. Queste sono le ragioni fondamentali alla base del successo di **Sonic** in Europa ed America, secondo me.

SC: Samba de Amigo era pensato per essere giocato con le maracas, in PSO è possibile chattare e lei ha più volte dichiarato che i primi progetti per il seguito di NiGHTS prevedevano l'utilizzo di un controller moto-sensibile. A cosa è dovuta questa continua ricerca di strumenti di fruizione alternativi ai normali joypad? L'evoluzione del gameplay passa attraverso la ricerca di nuove interfacce?
YN: Anche questo fa parte della nostra sfida nel realizzare nuovi stili di gioco. I controller "convenzionali" esistono da più decenni e il nostro obiettivo, come detto, è anche quello di stupire: per questo motivo abbiamo sempre studiato nuove forme di interfaccia per gli utenti. Devo anche aggiungere che in Sega, oltre a realizzare parecchio software, ci piace un sacco realizzare nuovo hardware. E' un vero e proprio divertimento per noi. Con questi diversi tipi di controller abbiamo cercato di aggiungere un senso in più: oltre a vista e udito, viene sollecitato anche il tatto del giocatore, molto di più di quanto accade con un pad "normale".

SC: Un'ultima domanda. Si considera un videogiocatore oltre che un game designer? Dedica molto tempo al divertimento elettronico?
YN: Sono un amante dei videogames a prescindere dal fatto che mi occupo dello sviluppo di giochi. Purtroppo ultimamente sono talmente impegnato a causa del mio lavoro da poter dedicare poco tempo al gioco. Non riesco proprio a trovare un momento per mettermi davanti alla console e giocare, nonostante la mia passione.

Rimini, **coin-op** e piadine

Speciale ENADA 2002

di Federico 'wiz' Croci (wiz@tilt.it)

Rimini, 8 marzo 2002. Festa della donna. Mimose dovunque. Ma non sto cercando un fioraio. Sono partito da Bologna per l'ENADA (Esposizione Nazionale Automatico D'Attrazione) di primavera, la fiera di tutto quello che funziona a moneta, dai distributori automatici ai flipper, passando per i videogiochi, naturalmente. Già, i videogiochi. Una delle prime volte che visitai questa fiera, primi anni '90, alla Simulmondo stavamo testando non ricordo quale episodio di **Dylan Dog** per Amiga. E ancora si andava in sala-giochi, se si voleva restare informati sulle ultime uscite, e cercare di indovinare quali nuovi videogiochi ci si poteva aspettare per il computer casalingo, nei mesi a venire. Oggi, se voglio sapere cosa sta preparando la Sega, basta consultare il sito web. E comunque, è qusi più facile che la Sega metta in commercio qualcosa per PlayStation2 o GameCube che non per le sale. Ma come si è arrivati a questa situazione? Per quanto riguarda l'Italia, la botta finale l'ha data la legge che, nel dicembre del 1995, ha reso legali i giochi a premio (peraltro il nostro Paese è stata ultimo o quasi a compiere il passo, tra molte nazioni europee e non), i famigerati videopoker, che hanno subito preso il posto di tutti i normali coin-op. E ci credo, costano un decimo, non invecchiano mai, e fanno guadagnare venti volte tanto. Già all'ENADA 1996 il trend era chiaro: gli americani presentavano i nuovi flipper, i giapponesi i nuovi videogiochi, cose come **Sega Rally**, **The House of the Dead** e **Daytona**... Ultimi sprazzi. Gli espositori italiani, ovviamente, presentarono centinaia di schede a premio, molte provenienti dall'estero con nomi inutili tipo "Pool 10" o "Tesorone dell'Isolone". Mestizia e rassegnazione per noi videogiocatori, e difatti, arrivati al 2000, l'ENADA e' ormai una fiera di giochi a premio, leggi in vigore e successive modifiche permettendo. In realtà, i giochi "normali" sono ancora presenti, anche se si fatica a crederlo; i gestori hanno per lo più tenuto duro per qualche anno con i videogiochi e i flipper reduci dagli anni '90: d'altro canto mica tutti possono spendere decine di milioni per acquistare e collegare ad esempio le "Club Kart European Session", la corsa di kart piu' bella (e non solo di kart) che si possa trovare in giro, con il suo sistema di scheda magnetica che permette di portarsi dietro la propria configurazione personale e giocarci, utilizzarla, ovunque vi troviate. Chi appunto non se lo può permettere, preferisce tenere duro con i giochi del secolo scorso, letteralmente. Ma, lentamente, inesorabilmente, i giocatori chiedono diversivi, si stancano dei soliti apparecchi ormai vetusti (uno dei flipper piu' famosi, "The Addams' Family", ha ormai dieci anni) e comincia ad aumentare la richiesta di qualcosa di nuovo, qualcosa di divertente, qualcosa che non faccia rimpiangere le partite nei sistemi casalinghi... e forse ci siamo. Ecco le principali novità che ho visto, riunite in una mia personalissima classifica per generi, quelle che hanno più interessato i videogiocatori di passaggio, e che guidano la rimonta dei coin-op. Speriamo. Entrate con me in sala...

Sezione videogiochi cabinati

Sega ha presentato **Route 66**, coin-op dove ci si trova alla guida di un enorme 18 ruote impegnato in un'inutile e costosa traversata coast to coast. Hmmm, questa l'abbiamo già sentita. Oltre ai soliti comandi di guida, abbiamo a disposizione il microfono (funzionante!) della radio CB, e nella immensa versione cabinata semovibile, anche la catena pendente dal soffitto della cabina per azionare le potenti trombe. Di contro, seminascosto in un piccolo stand, era possibile trovare la versione Konami dello stesso genere di gioco. Interamente in giapponese, arrivata fin qui da noi chissà come. Il nome, tradotto, è "La pazza corsa di un camion, e poi diritto per l'autostrada dei sogni"(!). Fate voi. Mobile molto simile a quello Sega, ma decisamente piu' curioso: sedile coperto da ignobile velluto violetto, decorazioni tamarre oro e argento, volante larghissimo con coprivolante in finta pelle, il monitor è persino spostato da un lato rispetto alla posizione di gioco per dare l'impressione della guida a destra. Peccato che il gioco di per sé sia scarso, anche se l'azione è intervallata da animazioni manga e allegri siparietti. Comunque imperdibile.

Sezione simulatori di un qualcosa non ancora simulato a tutt'oggi

Due nomi su tutti: Il primo è quello di **Frenzy Express** di Uniana. La casa rappresenta delle nuove ditte produttrici di videogiochi, nate in Corea per riempire il vuoto lasciato dai grandi produttori americani che hanno abbandonato il settore (Midway e Atari, ad esempio) per dedicarsi ai giochi a premio (anche loro!) per il mercato interno USA. Qui si guida un monopattino, con tanto di ruotino su cui premere con il tacco per frenare, e sensori di spinta sui quali agire con il piede per avanzare nel gioco. Per il resto, il classico gioco in stile **Crazy Taxi**, nulla di più. Il secondo è **Mocap Golf** di Konami. Un simulatore di golf; guarda caso. Niente di rivoluzionario qui, però la cosa nuova è che il campo di gioco, dove si trova la pallina da colpire, è simulato con due monitor in orizzontale. Praticamente vediamo il prato. Con la mazza in dotazione ci si posiziona sopra gli schermi, e si colpisce la palla virtuale così come la si vede. Un paio di sensori misurano forza, velocita' e direzione del nostro tiro.

*Tre simulatori ideali da mettersi in salotto. da sinistra a destra **Route 66** di Sega, **Frenzy Express** di Uniana e **Mocap Golf** di Konami*

Sezione 'i giocatori di flipper hanno palle d'acciaio'

In tutto il mondo e' rimasta solo una ditta produttrice di flippers, la rediviva Stern (Chicago, USA), già Data East, già Sega... Cambiano gli sponsor, ma l'azienda è sempre la stessa. I due ultimi prodotti usciti dal loro stabilimento erano presenti in forze in molti stand della fiera. Sono il **Monopoly**, ispirato all'omonimo gioco da tavolo, disegnato da un team di ex-designer Bally/Williams, e il **Playboy**, ovviamente dedicato a Hugh Hefner e alla sua rivista di conigliette. Quest'ultimo viene fornito di fabbrica con due serie distinte di plastiche serigrafate da installare nel gioco, a seconda della destinazione dello stesso; playmates in topless o in bikini, a seconda che lo vogliate installare nel bar della scuola o della parrocchia (pubblicita' progresso: in Italia esiste un'associazione no-profit per gli appassionati di flipper, www.tilt.it, dite pure che vi mando io... ;-)).

Sezione videopoker (inutile ignorarli)

"Grande Fratello", Baldazzi Styl Art: alla fine, anche nei giochi a premio arrivano le licenze ufficiali. E qui si gioca con Mascia, Tati e compagnia bella. Per anni mi sono lamentato che videogiochi e flippers su licenza riguardavano sempre ed esclusivamente films e telefilm americani (The Simpsons, South Park, ecc.) e di come sarebbe stato interessante trovare qualcosa riferito alla nostra realta' locale... Sono stato accontentato, anche se non avrei scelto questo tipo di gioco! Pazienza.

Sezione vecchie idee riviste e corrette

Qualche nome in un settore molto affollato: **Perfect Shot** di Konami, dove si impugna una stecca da biliardo e si colpisce una vera palla. Il gioco calcola poi il risultato del colpo e visualizza sullo schermo il risultato della mossa. Anni fa, un videogioco molto simile non ebbe un granché di successo. Chissà se è vero che la storia si ripete. **Kick & Kick**, ancora una volta di Konami (avrete a questo punto capito che il mercato, praticamente, se lo contendono Sega e Konami in ambito europeo). Qui abbiamo il solito simulatore di calci di rigore. Il funzionamente è affidato ad una serie di sensori posizionati tatticamente nella cornice che circonda il monitor: con ogni probabilità, questa soluzione è stata scelta per evitare i numerosi guasti meccanici che affliggevano le prime versioni di questo stesso gioco, , con il pallone da calciare collegato ad un braccio in acciaio che però, a forza di colpi, si spaccava inesorabilmente.

Per finire citiamo **Ultracade** di HyperWare (www.ultracade.com). Praticamente, una collezione di giochi arcade del passato (cose tipo **Defender**, per intendersi), oltre 240 titoli. Anche qui nulla di nuovo sotto il sole di Rimini, se non che le ROM da giocare sembrano estratte pari pari dal MAME, con addirittura le diverse versioni dello stesso gioco: potrete quindi giocare prototipi, diverse difficoltà, release differenti, ecc.

Sezione joystick curiosi e controller improbabili:

Partiamo con **Tsurugi, the Sword** di Konami. Impugnate una katana, e ripercorrete le gesta classiche dei samurai; possibilmente senza affettare il pubblico che vi osserva, e per questo nel gioco impugnate una specie di manopola ad infrarossi, un qualcosa che sembra la spada di *Star Wars* però senza la parte luminosa. Anche qui i movimenti del giocatore sono tenuti sotto controllo da una serie di sensori che ne interpretano velocità, precisione, posizione esatta e, dicono le leggende, decapitano un giocatore perdente ogni cento come punizione esemplare per gli altri stolti che vorranno seguirlo. Non mi sono soffermato a verificare la veridicita' di queste stupide superstizioni, vuoi mai che... Passiamo quindi a **BugBusters** di Mizi Productions (www.bugbusters.co.kr). I coreani insistono, questa volta con uno sparatutto in cui la nostra arma è uno spray insetticida. Massima cura nella realizzazione della finta bomboletta, con effetto spray incorporato. **Monkey Ball** di Sega: premio per il joystick più giallo di tutta la fiera. Il gioco lo conoscete: siete una scimmia sponsorizzata dalla DOLE che deve raccogliere più banane possibile. Chiudiamo con **The Maze of the Kings**, Sega. In anteprima europea, con il software completo al 50%. Siete il/la Lara Croft della situazione, all'esplorazione di piramidi e alla ricerca di tesori nascosti, compito che non dovrebbe essere poi così difficile, considerata l'arma che vi viene data in dotazione sin dall'inizio: un amuleto magico contro le solite malefiche forze nemiche (anche se dopotutto siete poi voi l'intruso!). Niente di nuovo sotto il sole egiziano, tranne l'idolo da impugnare e la mappa del labirinto in cui vi muovete, generata più o meno random ad ogni nuova partita.

Fine della visita di gruppo all'ENADA 2002. Commenti e contributi bari all'indirizzo e-mail nell'altra pagina. Fatemi sapere com'è la situazione nei bar e nelle sale giochi nella vostra citta!

Controller assurdi a raffica: da sinistra a destra ***Bugbusters*** *di Mizi Productions,* ***Monkey Ball*** *di Sega e* ***The Maze of the Kings*** *di Konami.*

Retrohistory

Feedback: brizio@sisinfo.it

a cura di fabriziopedrazzini

Una storia epica

Summer Games, **Pit Stop** ed **Impossibile Mission**. gio-

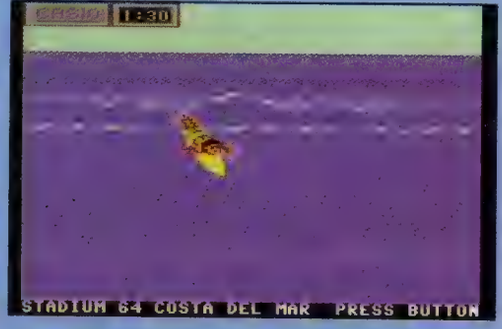
ebbe anche un seguito di pari successo: **Invasion Orion**.

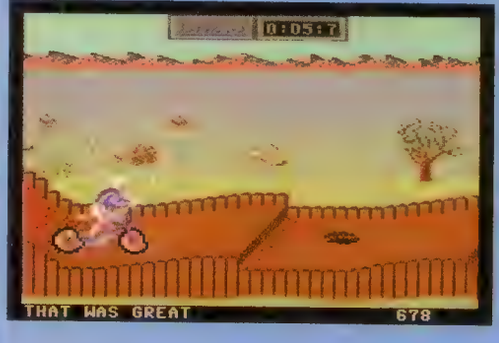
salto di qualità: **Temple of Apshai**, un RPG molto com-

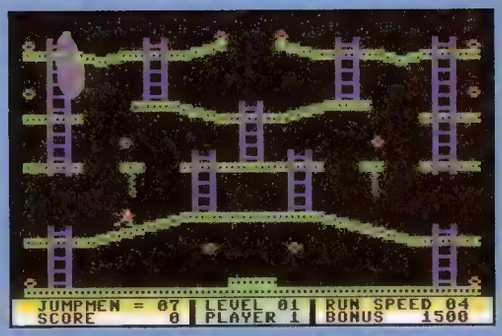
naggi attraverso numerosi parametri come forza, costituzione, intelligenza, intuizione e molti altri. Uno degli aspetti più innovativi era l'introduzione della trattativa: al momento dell'acquisto di un armamento o di una abilità, il giocatore poteva difatti trattare sul prezzo di acquisto per cercare di risparmiare. Gli aspetti più approfonditi di **Temple of Apshai** erano ovviamente quelli riguardanti l'esplorazione dei dungeon alla ricerca di nemici da sconfiggere e di tesori, lasciando il giocatore nella più assoluta incertezza sul proseguimento del gioco: i nuovi percorsi si aprivano di poco in poco aumentando così la suspance.

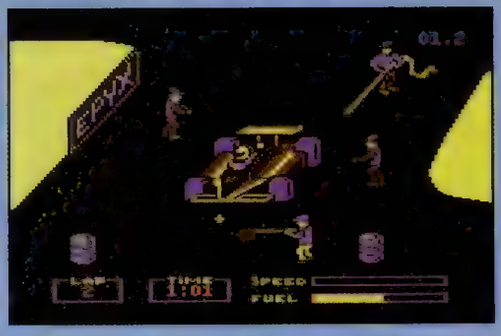
Il successo di **Temple of Apshai** in termini di vendite fu affiancato anche dal successo della critica che aggiudicò al titolo il premio per il gioco dell'anno 1980. I due seguiti, **Upper reaches of Apshai** e **Temple of Ra**, formarono una trilogia convertita per tutti i maggiori formati dell'epoca che in seguito venne rimessa sul mercato nel 1985 con grafica rivisitata.

Durante la West Computer Faire del 1980, Freeman incontrò Anne Westfall che divenne prima sua collaboratrice ed in seguito sua moglie. I due fondarono la Free Fall Associates lasciando Connelley a gestire da solo la Automated Simulations. Nel 1981, con l'arrivo del nuovo gruppo dirigenziale, la missione societaria subì un brusco cambiamento: oltre al nome, che divenne Epyx, si variò il genere di giochi prodotti spostando l'interesse verso i più popolari giochi d'azione. Nel 1983 uscì **Jumpman**, un divertente platform game programmato da Randy Glover, in cui il giocatore comandava l'eroe che da' il titolo al gioco all'interno di alcuni edifici alla ricerca di bombe da detonare. Il titolo vendette oltre 40.000 mila unità e ottenne l'immancabile seguito intitolato **Jumpman Jr.** pubblicato lo stesso anno (per la serie batti il ferro finché è caldo...). Nonostante il successo, Epyx attraversò un periodo critico a causa di una serie di insanabili disaccordi a livello dirigenziale a seguito dei quali Connelley lasciò la società portandosi con sé gran parte dei programmatori. Con il personale fortemente diminuito, la Epyx decise di fondersi con la Starpath (precedentemente conosciuta con il nome di Arcadia), società con la quale condivideva gran parte degli azionisti. La Starpath aveva progettato e distribuito nel 1982 il Supercharger, un accessorio per Atari 2600 che permetteva di espandere la memoria del sistema e nel contempo di utilizzare giochi memorizzati sulle più economiche cassette magnetiche. La fusione portò alla Epyx un gruppo di bravissimi programmatori che si era fatto le ossa producendo originalissimi titoli per il Supercharger: da questo momento in poi la società diventa una fucina di titoli sopraffini ed innovativi. Primo tra questi fu **Pitstop**, un gioco di guida uscito nel 1983 che introduceva per la prima volta concetti inediti quali l'usura dei pneumatici, il consumo della benzina e la sosta ai box per ripristinare il tutto. Di notevole spessore era proprio questa sosta ai box, resa in modo decisamente realistico: il giocatore controlla i meccanici nelle operazioni di rifornimento e sostituzione delle gomme, con un occhio al tempo che passa. Il seguito, **Pitstop II**, distribuito nel 1984, portava molte aggiunte significative tra cui una grafica migliore, lo split screen per la modalità a due giocatori ed un controllo dell'auto più realistico ma nel contempo anche deleterio per la giocabilità. Il gioco non ottenne il volume di vendita del predecessore ma riuscì ad eguagliare in grafica molti titoli coin-op come il popolare **Pole Position** della Atari/Namco. Nello stesso anno, uscì anche **Summer Games** vera e propria pietra miliare della storia videoludica. L'idea per un titolo dedicato alle Olimpiadi di Los Angeles del 1984 venne a Scott Nelson, programmatore della Starpath che aveva già programmato un gioco di decathlon per il Supercharger, mai distribuito, intitolato **Sweat**. Il gioco venne realizzato interamente






JUMPMEN = 07
SCORE 0
LEVEL 01
PLAYER 1
RUN SPEED 04
BONUS 1500


EPYX
LAP
TIME
1:01
SPEED
FUEL

STADIUM 64 (FRA) 4.00M FAILED ATTEMPT

STADIUM 64 (EPYX)
BULL: FERDINAND
0:93
ATTEMPT 1

SNATCH M2
CURRENT WEIGHT 135kg
STADIUM 64 (EPYX)

STADIUM 64 (EPYX)
BULL: FERDINAND
0:93
ATTEMPT 1

<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

INTRO - Dimensionalità tecnica & dimensionalità ludica: una distinzione preliminare -

Ma cos'è veramente il bidimensionale? E che cosa s'intende per tridimensionale? Mentre con le dita esploro le mie cavità nasali in cerca delle mie radici, pensieri come questi mi assalgono e mi devastano. C'è dell'ambiguità nella terminologia utilizzata oggi per i videogiochi. Quando parliamo di bi/tridimensionalità, ad esempio, lo facciamo dal punto di vista tecnico o dal punto di vista ludico? È possibile definire due tipi differenti di dimensionalità? Continuo a rovistare nelle mie froge quando, con impellenza, avverto la necessità di operare un distinguo…

Dimensionalità tecnica & dimensionalità ludica

Troppo semplice definire i termini "bidimensionale" e "tridimensionale" dal punto di vista tecnico. Con il primo s'intendono i videogiochi nei quali lo spazio rappresentato su schermo è a 2 dimensioni (piatto, direbbe il giocatore di poker). Con i secondi s'intendono i videogiochi nei quali lo spazio rappresentato su schermo è a 3 dimensioni (profondo, direbbe l'addetto al carotaggio). Nel mezzo del cammin di questa distinzione si potrebbero inquadrare alcuni ibridi. I videogiochi 2D, ad esempio, nei quali tramite alcuni espedienti grafici (cfr. i livelli di parallasse) si simuli la profondità dello spazio. Ma sono esemplari innocui, che non viziano la semplice definizione tecnica del tridimensionale: per "spazio tridimensionale" s'intende uno spazio potenzialmente esplorabile sugli assi X, Y e Z. Nulla di più lineare. Ma a questo punto mi viene da chiedere: ma questa distinzione è valida anche dal punto di vista ludico? In pratica: cosa s'intende per bi/tridimensionale dal punto di vista delle meccaniche di gioco? Il sospetto mi tormenta l'anima come solo il corvo di Poe (non è vero, ma in questo modo la **INTRO** appare più vissuta). La "dimensionalità tecnica" è sempre uguale alla "dimensionalità ludica"? Un gioco *tecnicamente* 3D è anche un gioco *ludicamente* 3D? Ma ora è tardi. Perso dietro questi pensieri per poco non dimenticavo di introdurre il gioco del mese…

TFP vi invita questo mese ad assumere uno sguardo da veterano del videogioco durante la lettura della recensione di **Strider**. Un titolo storico, che conferma nuovamente quanta potenza si possa comprimere all'interno del game design. L'appuntamento è a tra una pagina, sulle righe di una **OUTRO** nella quale cercheremo di non collassare sulla domanda di questo mese: cos'è la dimensionalità ludica?

a cura di ivanfulco

Strider Hiryu

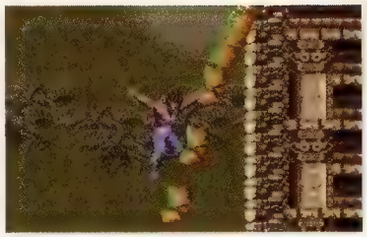
Strider rappresentò per la fine degli anni '80 quello che **Devil May Cry** ha rappresentato per l'inizio del millennio nuovo: un'esplosione di classe pura. Nel capolavoro Capcom trova due volte espressione l'inferno di Dante. L'inferno moderno del Dante devilmaycryano, esempio di azione violenta e sistematica. L'inferno trecentesco del Dante divinacommedico, dal quale scaturisce la vera chiave di lettura di **Strider**: la contrapposizione…

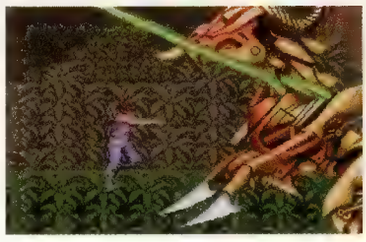
Hiryu è una figura emblematica. Un ninja, detentore dei segreti delle antiche arti marziali, scaraventato in un futuro improbabile per una guerra in solitario. Hiryu si muove con agilità negli scenari da A.D. 2048, ostenta salti eccezionali e, con scioltezza, si aggancia a qualsiasi tipo di superficie, scalando pareti verticali e avanzando in sospensione sui tetti come potrebbe solo l'immaginazione o la gravità zero. Hiryu domina aria e terra, ma è la sua stessa potenza atletica la prima fonte di tensione emotiva. Quando ogni possibilità di alterare le traiettorie di salto è preclusa, il rischio di impatti letali o di cadute nel vuoto si eleva a potenza. Quando la scivolata sul terreno, preziosa tecnica di annichilimento degli avversari, riserva gli identici rischi mortali, l'azione avventata assume i tratti della minaccia. L'agilità di Hiryu non è semplice movimento. È un potenziale ludico infinito, amplificato dalla perfetta strutturazione degli ambienti, ma da utilizzare con rispetto e consapevolezza. Gli stessi contrasti che anche nell'arma, potente ma limitata, trovano perfetta applicazione. Mentre la lama di Hiryu disegna mezzelune nel vuoto, sezionando con singoli colpi gli avversari minori, il giocatore soffre a causa dell'efficacia spazialmente limitata dell'attacco. Benevoli power-up estendono l'ampiezza delle mezzelune, ma la sensazione di fondo resta inalterata. È la sensazione dell'ingaggio diretto, dello scontro a pochi passi dal contatto con l'avversario. Un ragionato compromesso tra potenza di fuoco ed obbligo di esporsi. Proprio perché **Strider** è del bianco e del nero. Ma non solo nelle caratteristiche del protagonista…

Scheda Artistica
Formato: **Megadrive**
Anno di produzione: **1989/1990**
Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Azione**

Avanzare negli ambienti disegnati dagli artisti Capcom significa avere esperienza di un mondo "perfettamente irregolare". La caratterizzazione di luoghi e personaggi oscilla continuamente sul filo del paradosso, sfiorando spesso la sottile linea dell'insensato, ma non varcandola mai per tutta la durata del gioco. Dai membri del soviet che compongono il boss con falce e martello del primo stage, all'enorme gorilla meccanico siberiano, fino all'ambientazione preistorica popolata di indigeni e dinosauri, non c'è passaggio di **Strider** che non invochi ammirazione stilistica. Un'escursione nel design puro, sottolineata da un impatto grafico notevole e distesa su ambienti sempre differenti, pensati per esaltare le tecniche di movimento e di attacco. Dalla salita verso la nave nemica per mezzo di minuscoli mezzi volanti, fino alla corsa sulla discesa ghiacciata in direzione del baratro, ogni schermata di **Strider** è un campo di battaglia progettato per essere risolto. Avanzamento, eliminazione dell'avversario, agganciamento alla parete, salto, movimento in sospensione su parete orizzontale, aggiramento dal basso del nemico, eliminazione dell'avversario alle spalle. Sistematico. Uno stilysh action game 12 anni prima di **DMC**. È per questo che in **Strider** il passaggio a vuoto non esiste, annullato dalle precise sequenze di azioni che il giocatore è chiamato a dominare per avere ragione degli stage. Sequenze perfette, che mai permettono il calo di ritmo, che non lasciano spazio a sezioni di eliminazione apatica, e che il giocatore veterano conosce alla perfezione. Proprio perché l'esperienza di gioco è un elemento imprescindibile in **Strider**…

A chiunque si chieda cosa sia l'action game, Capcom aveva risposto nel 1989. **Strider** è un'opera raffinata, coinvolgente, in grado di esaltare l'azione dell'action game con un approccio profondamente cinematografico. Non è solo il game design, non è solo il piacere visivo, ma è soprattutto il perfetto dinamismo delle musiche, su cui si distende naturalmente ogni evoluzione di Hiryu. Ogni battuta è adattata con attenzione agli eventi su schermo, rivelando uno studio approfondito dei tempi e dei modi dell'azione. Esattamente la sensazione dell'accompagnamento audio di un film. Quella pertinenza precalcolata che l'interattività del videogioco compromette, ma che **Strider** riesce a recuperare. E nonostante qualche passaggio inutilmente ostico, o delle rilevazioni di collisione non sempre impeccabili, **Strider** non perde mai la sua attrattiva verso il giocatore. I suoi unici punti di discussione, in questo senso, sono da ricercarsi nei suoi 13 anni di vita, e nel suo naturale approccio vecchio stile all'action game, oggi difficile da pensare privo di tridimensionalità o di procedure di salvataggio. Ma questa è storia. E il passato non è inferiorità, ma solo diversità…





OUTRO - – Il paradosso dimensionale: la Classificazione per Dimensionalità Ludica (CDL) -

Solo poche righe fa, più precisamente in sede di **INTRO**, **TFP** lamentava l'inadeguatezza della terminologia utilizzata oggi per i videogiochi. Si tratta di un serio limite per questo medium, privo di quei "significati condivisi" esistenti invece negli altri media. Da questo limite scaturisce la necessità, prima di addentrarsi in altre analisi, di definire alcuni concetti. Seguiteci nel nostro percorso a tappe…

Punto 1: Definizioni terminologiche

Meccanica di gioco: definiamo **meccanica di gioco** l'insieme degli elementi/meccanismi per mezzo dei quali si sviluppa l'azione di un videogioco. La meccanica di gioco è composta da 5 elementi: **stato iniziale**, **stato obiettivo**, **strumenti**, **condizioni** e **pattern**. Lo **stato iniziale** è semplicemente la situazione di gioco di partenza. Lo **stato obiettivo** è la situazione di gioco che si vuole raggiungere. Gli **strumenti** sono gli elementi/azioni a disposizione del giocatore. Le **condizioni** sono le "regole" del gioco. I **pattern** sono gli elementi/azioni che il giocatore deve usare/eseguire per raggiungere lo stato obiettivo. Analizziamo, per semplificare, una meccanica di gioco elementare estratta da **Super Mario World**. **Stato iniziale:** Mario fermo di fronte ad una tartaruga. **Stato obiettivo:** Mario indenne oltre la tartaruga. **Strumenti:** gli elementi/azioni a disposizione. Mario può camminare, correre, saltare, abbassarsi, "sgusciare" la tartaruga (saltandoci sopra), raccogliere oggetti e molto altro ancora. **Condizioni:** le "regole" del gioco. Mario risponde al joypad secondo determinati criteri, deve sottostare ad una fisica prestabilita, muore al contatto con una tartaruga e risponde a tutte le numerose leggi interne del gioco. **Pattern:** gli elementi/azioni da utilizzare. Mario può raggiungere lo stato obiettivo, tra le altre possibilità, saltando oltre la tartaruga, oppure sgusciandola e eliminandola con il guscio.

L'equivoco più diffuso riguardo alle meccaniche di gioco consiste nell'identificarle solo con l'elemento **pattern**. Le meccaniche di gioco sono "costruite" dal designer, che definisce stati iniziali, stati obiettivo, strumenti e condizioni. Quindi, attraverso la combinazione di questi 4 elementi, allestisce una struttura che confluisca in determinati pattern.
Dimensionalità ludica: definiamo **dimensionalità ludica** il numero di dimensioni che il giocatore deve valutare al momento di agire. Analizziamo di nuovo una situazione di **Super Mario World**. Scena inquadrata lateralmente. Mario di fronte ad una fila di 2 tartarughe. Salta sulla prima, rimbalza sulla seconda, atterra oltre le tartarughe. Mario è in salvo. Ora riportiamo ipoteticamente questa stessa situazione in **Mario 64**. Scena inquadrata dalle spalle del protagonista. Mario di fronte ad una fila di 2 tartarughe. Salta sulla prima, rimbalza sulla seconda, atterra oltre le tartarughe. Mario è in salvo. In entrambi i casi Mario compie la stessa azione. Eppure il giocatore deve valutare elementi molto diversi. In una scena 2D dovrà saltare e modificare la traiettoria agendo sulle direzioni sinistra/destra. In una scena 3D dovrà saltare e modificare la traiettoria agendo sulle direzioni sinistra/destra/su/giù + diagonali. Il numero di dimensioni che il giocatore deve valutare al momento dell'azione (**dimensionalità ludica**) è quindi differente. La **dimensionalità ludica** è uno degli **strumenti**. Definisce infatti alcune delle azioni eseguibili dal giocatore. In questo modo determina quindi parzialmente le meccaniche di gioco.

Punto 2: Classificazione per Dimensionalità Ludica (CDL)

A questo punto è possibile chiedersi: quali valori può assumere la **dimensionalità ludica**? Iniziamo la nostra analisi dal limite superiore, ovvero dal tridimensionale…

Le meccaniche a **3 dimensioni** sono le meccaniche nelle quali il giocatore, al momento dell'azione, ha il pieno controllo sugli assi X, Y e Z. La libertà di movimento è in quel caso totale: il giocatore può muoversi in qualsiasi direzione in qualsiasi momento. Un perfetto esempio di questo tipo di controllo può essere rintracciato in **Descent** (PC), ma le vere meccaniche tridimensionali sono più rare di quanto si creda. Pensiamo alle simulazioni aeree. Il giocatore ai comandi di un aereo può esplorare lo spazio, questo è certo, ma non ha in ogni momento il pieno controllo sulle 3 dimensioni. Ha piuttosto il pieno controllo su 2 dimensioni (sx/dx e su/giù) ed un controllo limitato sulla terza dimensione (avanti/dietro). Non può infatti procedere all'indietro, ma solo decidere la velocità di movimento, fattore che diminuisce il numero di possibilità da valutare al momento dell'azione. In questo caso potremmo parlare di meccanica a **2+ dimensioni**: 2 dimensioni complete + parziale controllo sulla terza. Molto più semplice definire le meccaniche a **2 dimensioni**. È sufficiente pensare agli shoot'em up 2D che offrono possibilità di movimento sugli assi X e Y. Oppure fare riferimento agli episodi bidimensionali di **Zelda**. A questo punto, però, è impossibile esimersi da una domanda: ma **Super Mario World**, in quest'ottica, offre meccaniche bidimensionali? Ovviamente no. Il controllo sul personaggio (ci riferiamo ovviamente alla situazione tipo, con Mario "a piedi" e privo di mantello) è infatti completo sull'asse X (sx/dx), mentre è solo parziale sull'asse Y (su/giù). Mario può saltare o cadere, ma non muoversi liberamente verso l'alto o il basso. Ci troviamo in questo caso di fronte ad un apparente paradosso: una meccanica a **1+ dimensioni**. Paradossale perché fino a questo momento si era soliti classificare i videogiochi solo in termini di bi/tridimensionalità. Ma è possibile scendere ulteriormente? Ovviamente sì. Analizziamo **Space Invaders**. Nel caso dello shooter Taito il giocatore si limita ad un movimento sull'asse X, senza nessuna necessità di valutare altri assi al momento dell'azione. **Space Invaders** è quindi un videogioco a **1 dimensione**. E ancora: immaginiamo un gioco nel quale sia necessario muovere un oggetto in un solo verso. È il caso, ad esempio, del primo sublivello di **Quedex**, antico gioco per C64 recensito il mese scorso su queste pagine. In quel frangente il giocatore era chiamato a compiere solo movimenti discreti verso l'alto. Un perfetto esempio di una meccanica a **0,5 dimensioni**. E con questo ci avviciniamo al limite. La domanda è a questo punto inevitabile: esistono allora anche videogiochi a **0 dimensioni**? Ovviamente sì. Pensiamo a **Parappa the Rapper**: nessuna possibilità di movimento, nessuna necessità di valutare lo spazio, solo una meccanica basata sulla pressione di tasti. È in frangenti come questi che la dimensionalità si azzera. Gli **strumenti** perdono così uno dei loro elementi, continuando comunque a contare su elementi/azioni di altro tipo. E con questo termina anche la nostra analisi…

Punto 3: Conclusione primaria: il paradosso dimensionale

La **CDL** conduce al paradosso dimensionale: l'esistenza di meccaniche di gioco basate su un numero non convenzionale di dimensioni. Una meccanica di gioco può essere quindi definita Xdimensionale (leggi: icsdimensionale), dove X può assumere un valore compreso tra 0 e 3.

Punto 4: Conclusione secondaria: ripercussioni del 3D poligonale

A questo punto possiamo chiederci: ma che tipo di relazione esiste tra dimensionalità ludica e meccaniche di gioco?
Come abbiamo visto la dimensionalità ludica è uno degli "elementi" delle meccaniche di gioco. È per questo che, quantomeno parzialmente, può alterarne le caratteristiche. Se concordiamo sul fatto che il poligono ha favorito l'affermarsi di meccaniche con un "maggior numero di dimensioni", possiamo quindi concludere che il 3D poligonale ha effettivamente influito sulle meccaniche di gioco. Ma dov'è praticamente questa influenza? Fondamentalmente nel fatto che il numero di possibilità che un giocatore deve tenere in considerazione durante il gioco altera sensibilmente il rapporto azione-giocatore. Variano i tempi di reazione, viene pregiudicata l'intuitività, l'intera "sensazione di gioco" viene ridefinita. In linea generale è possibile dire che minore è il numero di dimensioni, maggiore è l'intuitività. E ancora: non solo alcune meccaniche 2D non sono "esportabili" in un approccio 3D, ma meccaniche apparentemente simili vengono di fatto alterate (se non stravolte) nel passaggio da bidimensionale a tridimensionale. L'attraversamento di un baratro rimbalzando su tartarughe volanti (**SMW**) non esiste in **M64**. L'esplorazione a nuoto in **M64** è assolutamente più complessa della stessa esplorazione proposta in **Super Mario Bros**. Sotto questa luce si può pensare ancora che la meccanica delle 2 tartarughe sia uguale sia in 2D che in 3D?

La Trilogia colpisce ancora' & Next Month

Il prossimo mese **TFP** recupera la trilogia del piombo, prevista per questo mese ma posticipata di un numero per ospitare l'analisi sulla dimensionalità ludica (promessa poche pagine indietro su **Playground**). Ormai l'anarchia regna sovrana. Ma d'altra parte l'autore della rubrica sono io, quindi le decisioni spettano a me. Quando sarete voi a scrivere **TFP** sarete liberi di fare come meglio credete. Ma a quel punto io sarò dall'altra parte a scrivere e-mail nelle quali vi dico che di **TFP** non capisco una parola. Strani eventi. Supposizioni. Mondi paralleli. Ma ora vi abbandono. Un saluto dall'oltrerubrica. Ed una domanda dall'oltrevideogioco: cos'è la dimensionalità ludica?

SUPER**TRIX**

a cura di paolo**cardillo**

Virtua Fighter 4 (PS2)

Cambio di fondale nel menu principale
Selezionate Options nel menu principale, quindi andate su Settings e successivamente su Game. A questo punto premete L1 + R1.
Training Stage 1 nella modalità Versus
Utilizzate un lottatore creato e raggiungete almeno il primo livello di valutazione per sbloccare il primo stage di allenamento nella modalità Versus.
Training Stage 2 nella modalità Versus
Utilizzate un lottatore creato e raggiungete almeno il quinto livello di valutazione per sbloccare il secondo stage di allenamento nella modalità Versus.
Modelli di Virtua Fighter 1
Utilizzate un lottatore creato e raggiungete almeno il primo livello di valutazione. A questo punto selezionate questo lottatore e tenete premuti tasti Pugno + Calcio fino a quando l'incontro non ha inizio.
Per utilizzare Dural
Sconfiggete Dural nella modalità Kumite per poterla utilizzare liberamente nel corso del gioco.

ESPN NFL Primetime 2002 (PS2)

Portatore di palla impossibile da fermare
Nella schermata dei codici inserite "CAN'T TOUCH THIS"
Salti e tuffi super
Nella schermata dei codici inserite "SUPERMAN"
Controllo del punteggio
Nella schermata dei codici inserite "SCOREBOX"
Attiva condizioni meteo negli stadi coperti
Nella schermata dei codici inserite "SHAKE IT UP"
Aloha Stadium e squadre del Pro Bowl
Nella schermata dei codici inserite "ALOHA"
Per causare dei fumble
Nella schermata dei codici inserite "READY TO FUMBLE"

Godai Elemental Force (PS2)

Invincibilità
Durante una partita premete START per mettere in pausa il gioco quindi premete L1, L2, ●, ●, L1, L2, ●, ■
Uccidere un nemico con un colpo
Durante una partita premete START per mettere in pausa il gioco quindi premete L1, L2, LEVETTA ANALOGICA SINISTRA, ↑, LEVETTA ANALOGICA SINISTRA, ↓, LEVETTA ANALOGICA SINISTRA, →, △, ■, ✕, ●
Selezione del livello
Nel menu principale premete L1, L2, ✕, △, L1, L2, ✕, △. Questo codice può essere inserito anche nel corso di una partita.
Tutti i personaggi Multiplayer
Nel menu principale premete R2, ●, ✕, ■, △, →, ↓, ←, ↑, L2, L1, ●, ●, L1, L2, L1, ●, L2, ■
Tutte le magie
Durante una partita premete START per mettere in pausa il gioco quindi premete R1, R2, L1, L2, ✕, △, ●, ■

Ace Combat 4 (PS2)

Opzioni bonus
Portate a termine tutte e diciotto le missioni che compongono il gioco quindi salvate la partita. Caricate la partita appena salvata per sbloccare le seguenti opzioni nel menu principale: "Special Continue", "Free Mission", "Trial Mission", "Scene Viewer", "Music Player". L'opzione "Special Continue" permette di affrontare di nuovo tutto il gioco con nuovi aerei e armi, oltre che con tutti i soldi guadagnati nella prima partita. L'opzione "Free Mission" permette di affrontare liberamente una qualunque delle missioni. L'opzione "Trial Mission" permette di giocare in sia in modalità Score Attack che in Time Attack. L'opzione "Scene Viewer" consente di vedere le sequenze in FMV mentre grazie all'opzione "Music Player" è possibile ascoltare una qualunque delle 36 canzoni che compongono la colonna sonora del gioco.

Max Payne (PS2)

Selezione del livello
Giocate normalmente fino a quando non avrete completato la Subway A1. A questo punto tornate al menu principale e premete ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ●.

James Bond Agent Under Fire (PS2)

Per utilizzare Neil Stocker nella modalità Arcade
Nel menu principale premete ●, ●, R1, L1, R1, L1, R2.

Soul Reaver 2 (PS2)

Tutti gli extra sbloccati
Nel menu principale premete ↓, ●, △, ↑, →, ●.

Driven (PS2)

Tutti i tracciati
Nel menu principale premete: ↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑.
Tutte le macchine
Nel menu principale premete: ↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓.

Metal Gear Solid 2 (PS2)

Teste giganti
Per incrementare in maniera molto evidente le dimensioni delle teste di tutti i personaggi presenti nel corso del gioco, quando vi trovate nel menu principale premete ↑, ↑, ↓, ●, △, ←, →. Se il trucco è stato inserito in maniera corretta sentirete un effetto sonoro.
Energia infinita
Per avere a disposizione una riserva illimitata di energia, quando vi trovate nel menu principale mettere in pausa quindi premete ✕, △, ●, ■, ←, →, ←, →.

The Simpsons: Road Rage

Soldi extra
Per ottenere istantaneamente dei soldi extra tenete premuti i tasti L1 e R1, quindi premete quattro volte il tasto ■ nel menu delle opzioni. Un effetto sonoro segnalerà il corretto inserimento del codice.
Per guidare l'autobus della centrale nucleare
Tenete premuti i tasti L1 e R1, quindi premete due volte il tasto △, una volta il tasto ■ e una volta il tasto ✕ nel menu delle opzioni. Un effetto sonoro segnalerà il corretto inserimento del codice.
Per utilizzare Bender (da Futurama)
Tenete premuti i tasti L1 e R1, quindi premete una volta il tasto △, due volte il tasto ■ e una volta il tasto ● nel menu delle opzioni. Un effetto sonoro segnalerà il corretto inserimento del codice.

Supercar Street Challenge (PS2)

FurasshuSama Car
Se volete utilizzare la FurasshuSama, quando vi trovate nella schermata di selezione della macchina premete rapidamente: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, △.

CODICI ACTION REPLAY

Wipeout Fusion (PS2)

Master Code
0E3C7DF2 1853E59E
EE862AB6 BCCACC02
Scudi infiniti
DE9236E2 FEC59B83
Corri solo l'ultimo giro
DE922C26 BCA99B9C
Cannoni Proton infiniti
CE922CF6 BCA99BE6
Crediti infiniti
DEA5A86A C19E7B82
Leghe extra sbloccate
DEA5A9F2 BCA9A282
Tutti i team sbloccati
DEA599BE BCA99A82
Zone/Time Trial sbloccati
DEA5994E BCA99B86
Tutte le sfide sbloccate
DEA59946 BBA89A82
DEA59942 BBA89A82
Oro in tutte le sfide
DEA5998E BBA89A82
DEA5998A BBA89A82
Tutte le opzioni Arcade/Time Trial sbloccate
DEA5A9E6 BBA89A82
DEA5A9E2 BBA89A82
Oro nella modalità Arcade
DEA59ADE BBA89A82
DEA59ADA BBA89A82
Oro nella modalità Zone
DEA599AE BCB89A82
Oro nella modalità Time Trial Gold
DEA59AF6 BBA89A82

Moto GP2 (PS2)

Master Code
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EFE1A BCD2E9F2
Tutte le sfide completate
DEAE098A BEAB9D85
DEAE0996 BEAB9D85
DEAE0992 BEAB9D85
DEAE099E BEAB9D85
DEAE099A BEAB9D85
DEAE09A6 BEAB9D85
DEAE09A2 BEAB9D85
DEAE09AE BEAB9D85
DEAE09AA BEAB9D85
DEAE09B6 BEAB9D85
DEAE09B2 BEAB9D85
DEAE09BE BEAB9D85
DEAE09BA BEAB9D85
DEAE0946 BEAB9D85
DEAE0942 BEAB9D85
DEAE094E BEAB9D85
DEAE094A BEAB9D85
DEAE0956 BEAB9D85

Sunny Garcia's Surfing (PS2)

Master Code
0E3C7DF2 1853E59E
EEAA146A BCA99C80
Punteggio massimo
DEA65EA2 BC413102
Sempre sulla prima onda
CEA65C0E BCA99B83
Tutti i surfisti sbloccati
CEA653B6 BCA9AA82
CEA653BA BCA99C84
CEA65344 BCA99C84
Tutte le spiagge sbloccate
CEA653AA BCA9DA82
Tutte le tavole da surf sbloccate
DEA65346 BBA89A82
DEA65342 BBA89A82
DEA6534E BBA89A82
Pro disponibili
CEA65354 BCA9A586
Annullamento gravità sulla tavola
DE99642E BF899B8B

Monsters Inc. (PS2)

Master Code
0E3C7DF2 1853E59E
EE8D2A2E BCC08C62
Energia infinita
DE79958E BCA99C51
Nessuna collisione con i nemici
DE80DB9A BCA9A030
Nessuna collisione con gli oggetti
DE80E41A BCA9A030

UEFA Champions League 2001/02

Master Code
0E3C7DF2 1853E59E
EE83CB8A BCCB8212
Pallone velocissimo
DE93C08E BCA99B7D
Modalità "Individua la palla"
DE8E8A3A BCA99B83

BIT WORLD TEL.039/2720499

VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIA CAVALLOTTI, 98 INFO@BITWORLD.IT
20052 – MONZA (MI) WWW.BITWORLD.IT
TEL./FAX 039/747171
IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE HONG KONG EUROPA USA

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ARC THE LAD COLL. (USA)	TEL
BLOODY ROAR 2	35.00
CAPCOM GENERATION 1	TEL
CAPCOM GEN. 2	46
CAPTAN TSUBASA J	76.95
CHANGE GET A ROBOT	40.80
CHRONO CROSS	51
CLOCKTOWER 1	25.30
COSMO WARRIOR Z. CAP. HARLOCK	
DEVILMAN	71.80
DENSHA DEGO 1	46
DENSHA DE GO 2	61.46
DINO CRISIS 2 JAP	46
DRAGON BALL FINAL BOUT	46
DRAGON BALL Z LEG.	46
DRAGON BALL Z ULT. B.22	46
DRAGON QUEST 4	TEL
DRAGON WARRIOR VII USA	TEL
DRACULA X CHRONICLES	TEL
EINHANDER	35.60
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANT. CHRONICLES USA	71.80
FINAL FANTASY TACTICS USA	51
FISHERMAN BAIT	14.98
EVANGELION	46
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	40.80
GUNDAM 0079	46
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	46
GUNDAM 1.0	40.80
GUNDAM 2.0	40.80
GUNDAM G GENERATION ZERO	66.62
GUNDAM G GENERATION F	TEL
GUNDAM BATTLE MASTER 2	TEL
GUNDAM GHIREN'S GREED	66.62
SD GUNDAM GENERATION FIF	61.46
GUNNERS HEAVEN	39.00
HOKUTO NO KEN 2	71.79
J.L. PERFECT STRYKER 99	25.31
J.L. WINNING ELEVEN 2001	TEL
JUNA FINAL EDITION	20.14
YAMATO BATTLESHIP	TEL
YAMATO BATTLESHIP 2	TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	66.62
LUPIN 3° CONTE DI CAGL.	46
RAYSTORM	46
THREADS OF FATE	51
JEPPY X	66.60
KING OF FIGHTERS 96	46
KING OF FIGHTERS 97	56
KING OF FIGHTERS 98	61.50
KING OF FIGHTERS 99	35.50
MACROSS VFX 1	46.00
MACROSS FORTRESS	66.60

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BLOODY ROAR 2	35.00
GUNNERS HEAVEN	39.00
MACROSS VFX 2	66.60
MARVEL S.HEROSVSSTREETFL.	25.30
METAL SLUG	56.30
METAL SLUG X	51
OSHIGAMI USA	TEL
PERSONA 2	TEL
POCKET JIMAN	35.70
RAGE RACER	39.00
ROCKMAN X 6	71.80
RAY CRISIS	66.60
RANMA 1/2	76.95
ROCKMAN X 5	TEL
S.ROBOT WAR F	56.30
S.ROBOT WAR F FINAL	66.60
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	61.46
S.ROBOT TAISEN ALPHA	TEL
S. ROBOT WAR ALPHA GAIDEN	TEL
STRIDER 1&2	TEL
TALES OF DESTINY 2 USA	71.80
TIME BOKAN GO GO GO	TEL
TOBAL 2	46
VALKYRIE PROFILE	TEL

SPECIAL PACK CON OROLOGIO E CARDS
DL 1final fantasy1tactics, parassite eve, xenogear e final fantasyanthologyEURO 66.60 cad

USATI: OVERBLOOD2 E15/WILDA ARMS E15/RLU LEGEND OF WATER E15/SAGA FRONTIER E20/EXCITING BASS2 E15/ GOLF M.2000 E15/ BASS LANDING E15/W.ELEV.3 E15/W.EL EVEN 4 E20/J.L.W.ELEV.2000 2°E20/F198 E10/F199 E10/

CD MUSICALI:

CAVALIERI DELLO ZODIACO 5CD	59.40
CAVALIERI ZODIACO CD SINGOLI	15.50
DRAGON BALL Z	15.50
SAILOR MOON	15.50
RANMA 1/2	15.50
MACROSS	15.50
CITY HUNTER	15.50
MAISON IKKOKU	15.50
FINAL FANTASY 7	15.50
FINAL FANTASY 8	15.50
FINAL FANTASY 8 4CD	56.30
FINAL FANTASY 9 4 CD	56.30
FINAL FANTASY X 4 CD	56.30
DRACULA X	15.50
HOKUTO NO KEN	15.50

PLAYSTATION 2

GIOCHI JAP

PLAYSTATION 2 JAP+TRASF.	EURO 399
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE	TEL
ACE COMBAT 4	82.00
ALPINE RACER 3	TEL
ARMORED CORE 3	TEL
DEVILMAY CRY	77.00
DENSHA DE GO SHINKANSEN	82.00
DYNASTY WARRIOR 3	77.00
GRAN TURISMO 3 CONCEPT	51.00
FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	
FINAL FANTASY XI	TEL
GALERIANS	TEL
GRANDIA EXTREME	89.90
GUILTY GEAR X	82.00
GUN SURVIVOR 2 BIO HAZ. C. VERONI	
JACK & DE DACKSTER	72.00
JET DE GO 2	TEL.
JET SET RADIO FUTURE	TEL
ICO	76.95
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	71.80
LE MANS 24 HOURS SEGA	TEL
KLONOA 2	71.80
TIME CRISIS W/GUNCON 2	123.50
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBER	
MOBILE SUITE GUNDAM	82.00
REAL ROBOT REGIMENT	82.00
SILENT HILL 2	82.00
SKY GUNNER	77.00
ONIMUSHA	59.00
ONIMUSHA 2	TEL
PSYVARIAR	TEL
M.S.GUNDAM ZEON DX	82.00
MAXIMO	72.00
MOTO GP 2	72.00
SMASH COURT TENNIS	82.00
SPACE CHANNEL 5 PARTE 2°	TEL
STATE OF EMERGENCY	TEL
STUNT GP	TEL
S.ROBOT WAR IMPACT	TEL
TEKKEN 4	TEL
VIRTUA FIGHTER 4	77.00
ZEONIC FRONT GUNDAM 0079	82.10
ZERO	82.10
WINNING ELEVEN 5 FINAL ED.	82.10
VAMPIRE NIGHT	72.00
WILD ARMS 3	89.90
WINNING ELEVEN 6	TEL
XENOSAGA EPISODIO 1	TEL

ACCESSORI:

VGA BOX	71.80
MEMORY 8MG	40.80
JOY PAD	35.70
REGION X	35.50
MODEM	TEL

GALL. BIOHAZARDJAP

BIO HAZARD 1	46
BIO HAZARD DIR. CUT	56.30
BIO HAZARD DIR. CUT D.SHOCK	59.30
BIO HAZARD 2	61.50
BIO HAZARD 2 D. SHOCK VERS.	61.50
BIO HAZARD 3 D.SCHOCK	66.50

ACCESSORI E CONSOLE PS1:JOYPAD COMPATIBILE 5.10MEMORY CARD 15B 5.10

MEMORY CARD 120B	13.94	MEMORY CARD 360B	20.14
MULTITAP	20.14	PAD DUAL SCHOCK	14.98
POCKET STATION	51.10	PRESA ANTENNA GIOCHI USA/JAP	20.14
CAVO SCART RGB	7.75	VOLANTE+PEDALIERA CON VIBR	30.40
TAPPETO PER DANCING GAME	25.30		

CONVERTITORE ACTIONREPLYUSA,JAP ED ALTRI SU PLAY PAL 15.50
CONVERT. USA/JAP/PAL PER PS ONE E 9002 27.90

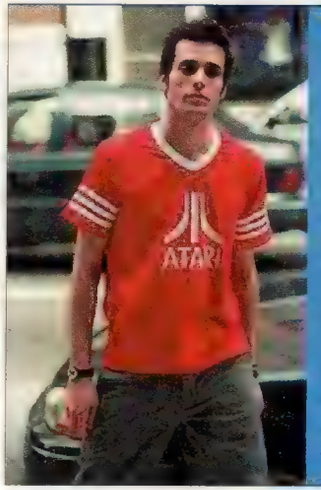
INTERNATIONAL

a cura di
Matteo Bittanti

feed*back*
mbittanti@libero.it

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?



APRIL

Matteo "MBF" Bittanti, Acquario, è docente di "Teoria & Tecnica del Videogioco" presso la Nuova Accademia di Belle Arti di Milano (www.naba.it), si occupa del laboratorio di "Teoria & Tecnica degli Audiovisivi" presso l'Università Cattolica di Milano (www.unicatt.it). Insegna Storia del Cinema presso l'Istituto Superiore della Comunicazione (www.isc.it) a Milano ed è ricercatore presso la IULM (www.iulm.it). Collabora regolarmente con Cineforum, [duel] nonché per *Il messo degli Acrobati Elastici*. Combatte l'insonnia con *Halo*, *Deus Ex* e *Smash Court Tennis*. Non fuma.

®umori

Moby — **18**
Pet Shop Boys — **Release**
Little Computer People — **The Remixes**
Boards Of Canada — **Geogaddi**
Atjazz — **That Something**
Irageman — **Thrilling**

@rtevideoludica

Painstation

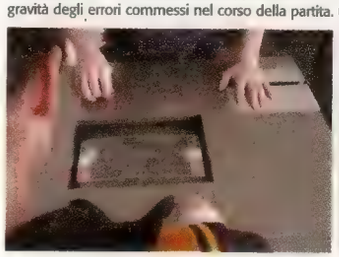
Quando il gioco fa male, i masochisti cominciano a giocare.

Let's get electrified
(Leftield)

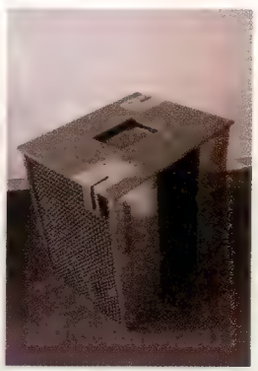
Pain is so close to pleasure
(Queen)

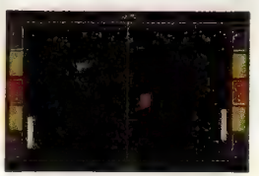
PlayStation2, fatti da parte. È venuto il momento di Painstation, la console della nuova (de)generazione, la stazione del dolore, quasi una via crucis del divertimento elettronico. Se PlayStation è un monolite, Painstation è un cubo (*Cube?*). Versione riveduta e politicamente scorretta di *Pong*, Painstation punisce chi sbaglia con una scossa elettrica (qualcuno ricorda il coin-op *Shocker*? O il Bioforce della MadKatz? I cenobiti clivebarkeriani? L'ovomaltina?). Chi perde, brucia. Il geniale video game è stato messo a punto da due designer di Colonia, Tilman Reiff e Volker Morawe. Painstation mette a dura prova la resistenza del giocatore e la sua capacità di sopportazione del dolore. L'intensità della scossa varia a seconda della gravità degli errori commessi nel corso della partita. Come nei vecchi cabinati cocktail, i due giocatori si fronteggiano, in piedi, dinnanzi all'altare. Con la mano destra si controlla una manopola che muove la racchetta virtuale sullo schermo. La mano sinistra va invece collocata sul "Peu", acronimo di *Pain Execution Unit*, un riquadro collegato a dei sensori che emettono le scosse di energia elettrica ad ogni errore del giocatore. Ai bordi del campo sono invece collocati i *Pain Inflictor Symbols*, delle icone che corrispondono a differenti "punizioni" per l'avversario, come calore intenso, pugni ed elettroshock. Il *game over* arriva quando uno dei due giocatori si arrende. Sul sito sono presenti una serie di immagini del palmo delle mani insanguinate dei giocatori dopo sessioni particolarmente elettriche. Intanto, Sony Corporation ha minacciato azioni legali contro i due designer invitandoli, tra le altre cose, a modificare il logo del dispositivo di tortura elettronica, dato che richiama esplicitamente quello della più innocua (?) PlayStation. Reiff e Morawe tuttavia, hanno realizzato Painstation per spirito di provocazione e non hanno il minimo interesse a commercializzarla su larga scala. Nato come progetto presso l'Academy of Media Arts, di Colonia, Painstation è diventato presto una forma di culto, un po' come i combattimenti di *Fight Club* mirabilmente narrati da Chuck Palahniuk e da David Fincher.

Link: http://www.painstation.de



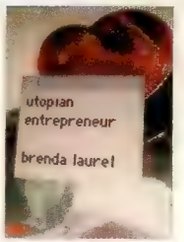
No pain, no game.





lettiriletti

Brenda Laurel, imprenditore dell'utopia



SCHEDA TECNICA
Autore: **Brenda Laurel**
Titolo: **Utopian Entrepreneur**
Casa editrice: **MIT Press (Collana Mediaworks Pamphlets)**
Origini: **Usa, settembre 2001**
Prezzo: **$14.95**
Pagine: **112**

Personaggio eclettico, travolgente esplosivo, Brenda Laurel incarna il mito della amazzone di silicio. Autrice del seminale *Computer as Theatre* (Addison-Wesley, 1991/1993) e curatrice del saggio *The Art of Human-Computer Interface Design* (Addison-Wesley, 1990), presidente della software house Purple Moon, esperta di multimedia e realtà virtuale (co-fondatrice della leggendaria *Telepresence Research*), artista e teorica dei media, donna manager e accademica a tempo perso (insegna *Media Design Program* presso l'*Art Center College of Design* di Pasadena, California), programmatrice (ha lavorato per Atari, Apple, Epyx ed Activision) nonché fondatrice di Interval Research Corporation di Palo Alto, California, Laurel inaugura la nuova prestigiosa collana di MIT Press, *Mediaworkds Pamphlets*, ovvero "fanzine per adulti", cibo per la mente di appassionati di tecnologia e new media.

Utopian Entrepreneur è un saggio-manifesto sulla cultura della tecnologia che rifiuta le facili classificazioni. In parte *cultural study*, in parte autobiografia ed analisi economica, *Utopian Entrepreneur* ricostruisce l'ascesa e il declino di Purple Moon, la prima casa di software videoludico "fondata dalle donne per le donne". Come molti sapranno, il progetto è clamorosamente naufragato. Purple Moon doveva rappresentare la risposta ad un annoso problema: per quale motivo le ragazze non amano i video games? Per risolvere l'enigma, nel 1992, la Laurel ed il suo gruppo di ricercatrici, intraprende una colossale ricerca, intervistando decine di studentesse, educatrici, programmatrici, teorici dei media, cercando di cogliere il *quid*, l'essenza dell'approccio femminile alla tecnologia. La tesi di Laurel è che sin dall'inizio l'industria dei videogiochi ha attivamente escluso l'utenza femminile tanto dalla produzione quanto dal consumo, creando prodotti intrisi di violenza e maschilismo e diffondendoli in luoghi - le sale giochi - apertamente ostili al "sesso debole". Dopo aver osservato che l'utenza femminile si relaziona ai video games - e più in generale, alla tecnologia digitale - in modo radicalmente differente da quella maschile, la Laurel conclude che le ragazze privilegiano un approccio costruttivo ad uno distruttivo (leggi: niente violenza). Nata come costola di Interval Research Corporation, Purple Moon comincia allora a sfornare una serie di titoli *"female-oriented"*, per non dire "femministi".

Purtroppo per la Laurel ed i suoi partner, praticamente nessuno di questi riscuote grande successo commerciale e dopo sei anni e mezzo di colossali sbattimenti videoludici - per tacere dei 40 milioni di dollari di investimento - l'azienda chiude baracca e burattini. In realtà, il fallimento è stato solo parziale: Purple Moon era semplicemente in anticipo sui tempi. E non va dimenticato che, nel frattempo, Laurel ha lanciato un sito web di straordinario successo, introdotto il concetto di *"girl gaming"* e prodotto best-seller del calibro di *Barbie Fashion Designer* (1996). Ma soprattutto, Laurel ha avuto il grande merito di stimolare un intenso dibattito, specie negli Stati Uniti, sul rapporto tra sessualità e tecnologia.
Utopian Entrepreneur illustra la storia-dietro-la-storia di un sogno diventato un incubo e racconta i mecca-

nismi perversi dell'industria del divertimento elettronico, un comparto sempre più simile alle altre industrie culturali (cinema, musica e letteratura). Il saggio rappresenta, al tempo stesso, l'epitaffio di Purple Moon (rilevata nel 1999 per due euro dal gigante Mattel) ed il testamento di Rockett Movado, l'eroina di numerosi giochi della sfortunata etichetta. Il saggio-confessione è ricco di aneddoti ed episodi esilaranti. Laurel racconta le battaglie verbali con Paul Allen, co-fondatore di Purple Moon, il quale la accusa ripetutamente di creare titoli spiccatamente "pro-eterosessuali" e delinea i profili dei vari personaggi con la quale ha dovuto confrontarsi, dalle lesbiche incazzate alle donne manager dal sorriso da "barracuda", senza dimenticare ricercatori ingenui e finanziatori dall'alito pesante.

Laurel ha studiato a lungo le problematiche associate alla narrativa interattiva e all'interazione tra uomo e macchina. In *Utopian Entrepreneur* si trova un accenno a questi affascinanti temi. L'autrice sembra aver ridimensionato i suoi precedenti proclami sui videogames come forma di "interactive fiction", riconoscendo che si tratta di una delle numerose chimere dell'era digitale. A pagina 72 leggiamo: *"The interactive fiction is a hypothetical beast in the mythology of computing, an elusive unicorn we can imagine but have yet to capture."* Una conferma che i videogiochi e narrazione non vanno d'accordo, anzi, tendono ad escludersi a vicenda.

Laurel descrive le tensioni che sussistono tra l'artista e l'attivista politico, sottolineando che ogni operatore culturale deve assumersi le sue responsabilità ogni qual volta produce un testo, qualunque esso sia. L'autrice espone le quattro regole d'oro del design: 1) Definire in modo appropriato gli obiettivi della ricerca; 2) eseguire una analisi approfondita sui risultati acquisiti; 3) trasformare i risultati ottenuti in principi di design applicabili su vasta scala e 4) rispettare le conclusioni e i principi di design anziché favorire concetti ed idee di seconda mano. Laurel suggerisce anche le regole d'oro per trasformare un'idea in una impresa commerciale: agire come un leader, avere fiducia in se stessi, credere in una visione complessiva, affidare il ruolo di leader ad una persona competente e affidabile (ma mantenere sempre una posizione di comando), comprendere le regole del gioco, essere sempre realisti, evitare conflitti con il reparto *Marketing & Product Development*, lavorare con serenità, senza autodistruggersi. Dilbert insegna…

Da quanto si evince, Laurel è tutto fuorché rassegnata. Pur ammettendo il fallimento della Luna di Porpora, la veterana della Silicon Valley non rinnega le decisioni prese e crede nella possibilità di creare "video giochi intelligenti" per un "pubblico intelligente". Impresa non facile considerando che, persino nell'era del fotorealismo e della simulazione totale, l'utenza continua a preferire sparattutto violentissimi e picchiaduro all'ultimo sangue.

La prosa di Laurel, a volte ironica a volte virulenta, alterna disincanto e idealismo. Saggio compatto, caratterizzato da frasi-slogan che promettono di diventare il mantra della generazione post dot com. Un solo esempio: *"Regardless of what we may think of Rupert Murdoch, American television will be corrosive to totalitarianism in China."* Con buona pace del movimento anti-globalizzazione… *Utopian Entrepreneur*, ossia centododici pagine che si leggono tutto d'un fiato ma che andrebbero ruminate a lungo, specie da coloro che hanno apprezzato saggi e antologie come *Processed Lives: Gender and Technology in Everyday Life* di Jennifer Terry & Melodie Calvert, *Does Jane Compute? Preserving Our Daughters' Place in the Cyber Revolution* di Roberta Furger e *Wired Women: Gender and New Realities in Cyberspace* di Lynn Cherny & Elizabeth Reba Weise. Non solo: *Utopian Entrepreneur* è complementare all'ottimo *From Barbie to Mortal Kombat* (MIT Press, 1998), brillante raccolta di interventi sul technoludismo al femminile curata da Justine Cassell ed Henry Jenkins e che contiene, per altro, una interessante intervista alla stessa Brenda Laurel (capitolo 5, pp. 118-135).

In conclusione, un *tour-de-force* che stimola il cervello e scalda il cuore.

Utopicamente indispensabile.

letti**riletti2**

SognoNumeroNove

SCHEDA TECNICA
Autore: **David Mitchell**
Titolo: **Number9Dream**
Casa editrice: **Random House**
Origini: **Usa, febbraio 2002**
Prezzo: **$25**
Pagine: **400**

Praticamente, la novelizzazione di un videogioco. *Number9Dream* è il secondo travolgente romanzo di David Mitchell, già autore dell'innovativo *Ghostwritten* (2000, inedito in Italia). La prosa elettrica/eclettica dell'autore inglese - che da anni (soprav)vive a Hiroshima, Giappone - si colloca a metà strada tra la cinematografia dei manga (man-*ga*, immagine in movimento) e dei videogames. La storia, invece, fa molto post-cyberpunk barra neo.avant-pop: un diciottenne giapponese, Eiji Miyake, è alla ricerca dei suoi genitori. Nella sua *quest* finirà per incontrare una serie di personaggi bizzarri, come mafiosi yakuza alla Kitano Beat Takeshi o alla Takashi Miike, *hackers* malvagi, androidi ginoidi. All'inizio del romanzo, il nostro perde la sorella gemella Anju e finisce per ritrovarsi coinvolto in una sorta di cospirazione pynchiana-delilliana più grande di lui. Il romanzo è ricco di sottotrame e passaggi segreti, iperlink e digressioni (memorabile l'incontro tra Miyake ed il nonno, che gli consegna un diario di guerra sulle sue avventure durante la Seconda Guerra Mondiale). La Tokyo di Mitchell è un inferno i cui gironi nascondono trappole e pericoli di ogni tipo. C'è molto Gibson e Murakami, qualcosa di Dick (il continuo interrogarsi su ciò che è realtà e ciò che è finzione) e persino Douglas Adams (la numerologia). Il titolo si riferisce all'ossessione di John Lennon per il numero 9, che trova un riscontro diretto nella canzone del 1974 "#9 Dream" (*'So long ago / Was it in a dream, was it just a dream? / I know, yes I know / Seemed so very real, it seemed so real to me'*). *Dream9Number* è entropico e onirico, schizofrenico come una partita a pachinko, difficile da seguire per chi è abituato alla linearità della narrativa tradizionale. Flashback, piani di narrazione paralleli, violenza alla *Max Payne*… Di tutto, di più.

A questo punto, non resta che augurarsi una traduzione italiana. Per chi mastica l'inglese, invece, la lettura immediata e ipermediata è pressoché un must.

mbf**mail**

Apro la mailbox. Trovo un messaggio che aspettavo da settimane. Eccolo qui.

Salve Matteo,
sarebbe bello se potessi essere ermafrodito senza che nessuno in una rivista di videogiochi mi definisse doppiamente deflorato nell'onore perché lo prendo sia davanti che di dietro, come sarebbe ugualmente bello poter essere di colore senza che qualcuno mi chiamasse sporco negro per strada, come sarebbe bello se potessi camminare per strada senza leggere scritte sul muro come "ebbreo a morte viva il duce", cosa voglio dire? Voglio dire caro Matteo che prima di pubblicare una lettera su di una rivista dovresti leggerla. Perché non si può fare cultura del videogioco sensa [sic] saper leggere. Non si tratta di essere politically correct, si tratta di avere sensibilità verso delle persone la cui unica colpa è di essere nati in un certo modo, e che nonostante soffrano per una situazione che può portare alla disperazione all'isolamento alla sofferenza, coltivano i propri sogni modestamente magari videogiocando. Non ti chiedo tanto, non ti chiedo di metter su una campagna a difesa delle minoranze, ti chiedo di tagliare una lettera quando può far veramente male ai sentimenti di qualcuno.

Sorrido. Rispondo.

Sono veramente contento che tu mi abbia scritto - anche se avrei gradito una firma, un nome, uno pseudonimo: è comodo nascondersi dietro l'anonimità dell'email - sono contento che qualcuno abbia finalmente deciso di perdere cinque-minuti-cinque per dire qualcosa su un tema che, nell'apatia generale dei poligoni e dei 60 frames al secondo, è passato praticamente inosservato. Non ho commentato la lettera apposta. Mi chiedevo se qualcuno l'avrebbe letta, commentata, discussa. Perché di lettere così ne ricevo tantissime ogni mese. La domanda che mi pongo e che ti pongo: qual è la vera cultura dei videogiochi? Quella che affolla i newsgroups o quella dei salotti? E' una cultura reazionaria, maschilista ed ignorante? Non ti chiedo tanto: ti chiedo di scrivere una bella lettera di risposta e dire la tua, in modo
costruttivo ed intelligente. E' facile rispondere al fuoco con il fuoco. Sarebbe ora che qualcuno gettasse acqua. Quel qualcuno potresti essere tu.
Aspetto un feedback
Matteo Bittanti

Poco dopo, ricevo un altro messaggio. Questo.

Effettivamente non ho messo il nome... ma non per restare nell'anonimato bensì perché di solito non ho identità... sia da un punto di vista semplicemente sociale sia perché odio definirmi o semplicemente identificarmi in qualcosa... ma non so se sono stato chiaro... comunque mi chiamo Massimo.
La cultura del videogioco? Posso parlarti della mia esperienza personale...

Un giorno ero a casa di un mio amico che possedeva una certa Play Station e insieme a dei suoi amici stava giocando ad un certo Final Fantasy 7 ed erano incappati nello scontro finale contro un certo Sephirot...

Ma è una lirica latina quella che sto ascoltando? Sì! è proprio una lirica latina con basso, baritono, contralto e soprano! E vedi se i testi non sono copiati dai carmi nubirana! Già! Veni veni venias ne me mori facias! E' fantastica! E' una delle più belle liriche che abbia mai ascoltato, il tessuto orchestrale è tremendamente originale nonostante sia semplicemente una marcia. Ci sono dei cambi di tempo particolari e delle dissonanze che non fanno che aumentare la mia meraviglia e quell'angelo è meraviglioso, sembra uscito da una allucinazione biblica, un angelo caduto..

Questo è quello che ho pensato, e questo è quello che di sfuggita ha colpito quei quattro reazionari maschilisti e ignoranti che mi stavano intorno, quello che voglio dirti è che quando è uscito "Il nome della rosa" l'hanno comprato in tanti cani e porci ma pochi hanno saputo ridere delle sottili battute di frate Guglielmo (sbellicanti), o comprendere l'animo strutturato da un punto di vista socio-ecclesiastico del bibliotecario che distrusse il libro proibito, pochi, veramente pochi come sono pochi quelli che si scaricano l'mp3 di One Winged Angel e provano a risuonarlo con il pianoforte e a cantarne le liriche, come sono pochi quelli che sull'autobus fischiettano il tema over the rainbow di Mario 64.

Se c'è un motivo per cui videogioco è questo; voglio vivere qualcosa che sappia far partecipare ogni parte della mia coscienza a questa esperienza. Quando ascolto e vedo il video di Liberi Fatali (FF8) non posso far a meno di vedere i violini, il piano, il contrabbasso, i lirici, il flauto, quando vedo quelle onde sulla spiaggia non posso fare a meno di pensare al grafico che ha sudato su LightWave (o altro) come non posso fare a meno di pensare allo sceneggiatore, al curatore della fotografia e a tutti quelli che hanno collaborato per fare quei fantastici 4 minuti, 4 minuti intensi che mi lasciano di stucco ogni volta che li vedo/sento, 4 minuti che mi incollano allo schermo e mi assorbono tutto, e che mi fanno sentire una cosa sola con quel mondo che non esiste, quel mondo che mi porta all'apoteosi dei sensi, quel mondo che adoro e di cui non potrei mai fare a meno perché fa parte di me...

Forse pochi sanno apprezzare il lato artistico del videogioco, ma è inevitabile che il programmatore per quanto provi a fare dell'intrattenimento non riesca poi a nascondere il suo lato artistico (vedi ICO) semplicemente perché la programmazione (e l'informatica) sono espressione della più alta capacità dell'uomo; la capacità di ristrutturare una realtà esperita in una forma più adatta alle proprie esigenze.

Purtroppo questa ristrutturazione molto spesso viene fatta non in base alle esigenze del creatore bensì sulle esigenze di un pubblico target... ma per quanto la storia di FF8 sia mediocre (vedi bambini adottati che si ritrovano tutti magnificamente insieme...) le musiche sono quanto di più bello abbia mai ascoltato (non tutte) così come i filmati, sono quanto di più bello abbia visto.

Sinceramente non so perché ci siano delle persone che si fermano a discutere della posizione eretta della play station, so semplicemente che quando ero piccolo e giocai per la prima volta a Golden Axe quando tornai a casa mi misi a disegnare i personaggi, e ancora oggi continuo a farlo.. perché quelle immagini di un mondo migliore sono rimaste nel mio cuore così come quelle musiche e di nient'altro posso vivere.

Quello che mi ha stupito è che delle persone senza dubbio intelligenti come Nemesis o Emanuele abbiano usato dei termini che possono far male a delle persone sensibili e che magari per quelle quattro righe si possano esser sentiti male, non sono ermafrodito, non sono di colore, non sono ebreo, ma so cosa voglia dire essere diversi perché la mia infanzia l'ho passata davanti al monitor di un Commodore 64, la mia adolescenza davanti al monitor di un Amiga 2000 di seguito un PC un Nintendo 64 e ora una Play... non mi piace uscire, non mi piace andare in discoteca, non mi piace mettermi in mostra, non mi piace fumare e giocare a carte, e per questo posso essere etichettato diverso, e lapidato in piazza per via di queste stranezze. E per questo comprendo la solitudine, la sensazione di essere sbagliato oltre che diverso perché quando tutti ascoltano le lolly pop io ascolto la "messa dell'incoronazione" di Mozart.

Dimmi Matteo cosa sarebbe successo se non ci fossi stato io a rispondere?

Hmm. Non saprei proprio, mi vien da dire. Forse avrei pubblicato la lettera che segue. O forse no…

Emanuele delle Terre Mediocri, sordido e laido, t'ho in memoria. Le tue soglie varcato, le tue sale veduto. Ho libato teco i nettari delle tue dispense e conosciuto, tuo tramite, i luoghi che hai in dominio, terra che scopro ora inquieta e sobillante, regione che nelle bocche pronunziansi 'Berghùm' nell'inflessione che tanto ti è invisa. Chèmmai in occorrenza tu avesti di gettar malvolgo sul monolito tuo pure? Perché fendi le mie carni con idioma irto, malevolo e ferale? Sei tu dunque un profittante dell'umano tristore? Il morso del dolore avrai in pegno, disruttore dell'alma, ho una storia da dire: di carne e potere v'è intrisa dunque presta la mente, voce dell'anima, poiché dimenticare è soffrire. Concedi tu dunque un brano di saviezza e odi il Suono della Perseveranza mia grande che rugge, giacché l'offesa che rechi è immane e non idea di scordare o chetare il cuor furente.

Blasfemo nel dire, tu malvedi le realtà sovrane. Nel sopore tu immoto, in sonno e non vita. Pazze visioni che ti mostran le cose in vestigia difformi e non v'è scialle d'ironia che plachi il giudizio, chè la pena sarà severa ma giustamente commisurata alla colpa. In uggiose segrete verrai dipartito, nel contemplo del silenzio. Gli anni bastanti ivi trascorrerai sicché al rinnovato veder della luce saprai travedere le spoglie più semplici e saranno chiari, a te pure, i flussi del vero. Non più dissonanze recherai verbando ma solo impareggiabili e limpide melodie, inni grandemente belli alzantesi verso il Terzo Regno che un giorno, certo venturo e a te lungi, ti verrà concesso di calcare. La colpa giudicata, il verdetto raggiunto. La condanna si compia.

Ma prima che ti sia dato l'inappellabile congedo, la mia voce alfine si levi nelle aule gloriose in spire celesti con echi molteplici e tanti, sicché divengano coro funesto e sferzante tempesta e nel cinereo nube s'apra un varco il fulmineo vociare, tonante nel timbro e lucente di forma. Che mie dette parole s'incidano su ogni cosa in essere, dall'alga sprofonda nel mare su fino al ciottolo più levato in altura. Così IO dico: Ammazza, Ema, sei troppo un grande ^__^
Nemesis Divina[3]
[dove '3' sta per: elevato al Third Place]
nemesis_divina@libero.it

PS: Un caro saluto a Chuck Schuldiner. Il giorno in cui ti ho incontrato giacevi già morto, ma di coloro il cui nome e l'agire riverbera ancora nei viventi si può davvero parlare di oblio? Per dovere di cronaca: 'Sound of Perseverance' è una delle opere recenti di Schuldiner, le frasi che precedono il 'Suono' nella lettera sono i titoli para-tradotti delle canzoni di quell'album. Il suo ultimo lavoro, The Fragile Art of Existence, pone un disperato accento sulla riflessione di un uomo, ancorché ragazzo, che si vede morire di un cancro divoratore di carni. Sintomatico anche il nome del nuovo gruppo da egli fondato, 'Control Denied' cui si deve 'The Fragile Art of Existence', come a riflettere la perdita di presa nei confronti di una vita ormai in fuga. Questa lettera è un epitaffio, e un saluto ad una persona che non conoscevo. I vg in tal caso sono un pretesto, ma non lo sono forse sempre?

Q&A <File #002>

Nome
Stéphane Baudet.

Società e qualifica
Managing Director e Game Designer di Eden Studios.

A quale progetto stai lavorando ora?
V-Rally 3.

Come definiresti il tuo lavoro?
Game Designer interessante, Company Manager difficile e un po' noioso.

Come hai iniziato?
Come programmatore per Infogrames.

Il progetto di cui vai più orgoglioso?
Il primo V-Rall.

Il progetto di cui vai meno orgoglioso?
Alcuni. Ci sono momenti in cui sei costretto a fare cose che, riviste poi, ti fanno esclamare: "Come ho potuto fare questo!".

Il tuo videogioco preferito?
Mario 64.

Perché?
Sono un fan di Mario e in Mario 64 il passaggio da 2D a 3D è stato perfetto, senza tradire lo spirito del gioco. Appena uscito, era stupefacente.

Il tuo cibo preferito quando lavori?
Cioccolato.

Notte o giorno?
Giorno.

La tua bevanda preferita?
Whisky.

2D o 3D?
3D.

Hai qualche animale a casa o in studio?
No.

Primo videogioco giocato?
Non ricordo. Credo Space Invaders o Defender.

Pensi di saper fare bene il tuo lavoro?
Dipende da quale parte del mio lavoro. Non sono troppo bravo come Company Manager, decisamente meglio come Game Director o Game Designer.

I tuoi buoni propositi per il prossimo anno?
Magari abbandonare la parte che non preferisco del mio lavoro.

Il videogioco che vorresti aver realizzato?
Molti. Sim City.

Ultimo film visto?
Il Signore degli Anelli.

Com'è?
Bello. Eccellente.

Se non avessi fatto il tuo lavoro dove saresti ora?
Prima di programmare lavoravo per la radio. Probabilmente, ora, avrei un mio programma radio.

Genere videoludico preferito?
Azione.

E' possibile sviluppare nuovi generi?
Sì, ma è molto difficile. E' più facile creare un mix di vecchi tipi di giochi che appaia come un nuovo genere.

Ultima occasione nella quale ti sei ubriacato?
Sei mesi fa.

Sei un videogiocatore?
Sì, tuttora.

Perché?
Videogiocare è divertente.

Il tuo mito?
Nell'industria videoludica, Will Wright [creatore di Sim City e The Sims –ndr]

Cosa aiuta la creatività?
La musica.

Giappone, USA o Europa?
Giappone.

Di cosa hai paura nel tuo lavoro?
Deludere le persone con le quali lavoro.

Di cosa hai paura nella tua vita?
Lo stesso. Il lavoro fa parte della vita.

PS2, Xbox o GameCube?
PS2.

Perché?
Perché vende.

Vuoi dedicare questa intervista a qualcuno?
Al mio team.

Cosa farai dopo questa intervista?
Me ne faranno un'altra.

Credi che queste domande fossero stupide?
No, anzi, è un'idea carina e divertente.

NEXTMONTH

E' il quarto episodio di una serie antica.
E' un picchiaduro. Un torneo.
E' Namco contro Sega.
Sega ha già fatto la sua mossa.
Ora tocca a Namco.
L'esito dell'incontro...

sul numero di **maggio**

METAL SLUG X

maggio 2002

www.metaslug.it

Virgin INTERactive

PlayStation

neWave

via baccio da montelupo, 62 - 50142 firenze - tel. 055.7326048 - fax 055.7326247

info@newave.it www.newave.it

5IMENSIONE

Via Melzi, 47 Legnano (Mi)
0331 455078

La città dei Bambini

Via IV Novembre, 47 Crema
0373 81979

Play Point Videogiochi

Numero Verde 800-99.09.13

Via Padova, 195 Milano
(MM Cimiano) 02 27202795

Via F. Casati, 1 Milano
(MM P. ta Venezia) 02 29517348

C. so Colombo, 7 Milano
(MM P. ta Genova) 02 89422337

Via Pordenone, 34 Milano
(MM Udine) 02 26417430

ambo giochi

Via Pinamonte
da Brembate, 18 Bergamo
035 237801

Via Trieste, 36 Brescia
030 3776107

Via Italia, 3 Seriate (Bg)
035 301408

Console Generation

Via Capecelatro, 7
(angolo via Rembrandt) MILANO
02 48709594
console_generation@yahoo.it

TEI Videogames

Via Venezia, 13 Parma
0521 784774

WareHouse Videogames

Via Marghera, 37 MILANO
(MM Deangeli) 02 48017840
dr.games@libero.it

BG Games distribuzione videogames

SOLO RIVENDITORI

Via Palazzolo, 23/2 BERGAMO
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525
bg_games@yahoo.it www.bggames.it

Arcastyle

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY